

SONDERHEFT 60
Markt&Technik
OS 120.-/Sfr. 16.-/Lit. 16000
hfl. 21.-/dkr. 75.-/fmk 62.-
DM 16,–
DISKETTE IM HEFT
64'er
Adventures
Spiele
8 Reisen ins Land der Fantasie
Ideen
So macht man Spannung
Lösungen
Kompaß für
Zeittunnel
Quasimodo
R.A.M.S
Programmier-Wettbewerb
30000 MARK
zu gewinnen
DISKETTE IM HEFT
64'er

64'er SOFTWARE EXTRA

SOFTWARE DER EXTRAKLASSE

Grafik



64'er Extra Nr. 1:
The Best of Grafik
Giga-CAD. Hi-Eddi. Title-Wizzard, Filmkonverter.
Bestell-Nr. 38701
DM 49,90*



64'er Extra Nr. 2:
The Best of Grafik
Tolle Grafik-Erweiterungen.
Bestell-Nr. 38702
DM 39,90*



64'er Extra Nr. 3:
The Best of Grafik
Erweiterungen für Grafik und Spiele. 3-D-Trickfilm. Apfelmännchen. Super-Hardcopies.
Bestell-Nr. 38703
DM 39,90*



64'er Extra Nr. 17:
Aus der Wunderwelt der Grafik
EGA: Sramycs Sprite-Graphics: 51 neue Basic-Befehle.
Bestell-Nr. 38757
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 18:
Das Beste aus der Welt der Grafik
Ped. Dreher. Perspektiven: Grafiken mit räumlicher Tiefe versehen.
Bestell-Nr. 38758
DM 49,–*

Spiele



64'er Extra Nr. 4:
Abenteuer-Spiele
Robox: Adventure. Scotland Yard: Kriminaladventure.
Bestell-Nr. 38704
DM 29,90*



64'er Extra Nr. 15:
Abenteuer-Spiele
»Der verlassene Planet« und »Mission«. Befreien Sie die Erde von den Dämonen.
Bestell-Nr. 38730
DM 39,–*



64'er Extra Nr. 21:
Spiele
Drei Spiele mit Level-Editor durch Labyrinthe voller Gefahren: Wizerior, Ylcodrom und Drugs.
Bestell-Nr. 38738
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 23:
Medici/Tuor
Medici: Machen Sie Medici erneut mächtig ... Tuor: Sie suchen die verborgene Festung Gondolin.
Bestell-Nr. 38791
DM 49,–*

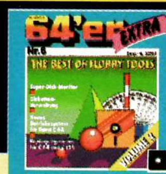


64'er Extra Nr. 20:
Spiele
Labiration: Wettrennen in Labyrinthen. Wassermann: Tauchen nach Talern.
Agent-Test: Geist und Geschicklichkeitstest ...
Bestell-Nr. 38737
DM 49,–*

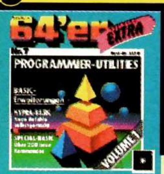


64'er Extra Nr. 10:
Spiele
Rebound: Duell – eine Arena im Jahre 2574. Palobs – ganz entfernt von Dame.
Bestell-Nr. 38742
DM 39,–*

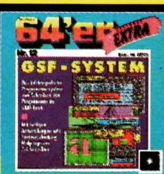
Anwendungen und Utilities



64'er Extra Nr. 6:
The Best of Floppy-Tools
Programme für den täglichen Einsatz Ihrer Disketten-station.
Bestell-Nr. 38707
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 7:
Programmier-Utilities
Eine Sammlung leistungsfähiger Basic-Befehlserweiterungen.
Bestell-Nr. 38716
DM 39,–*



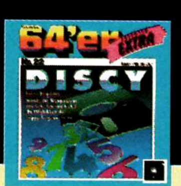
64'er Extra Nr. 12:
GSF-System
Ein leistungsstarkes Programmiersystem zum Schreiben von Programmen im GEM-Look.
Bestell-Nr. 38731
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 14:
The Best of Anwendungen
Master-Tool. Smon und Promon. Mailbox. Datec.
Bestell-Nr. 38720
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 19:
The Music-Assembler
Erstellen Sie auf einfachste Weise eigene Musikstücke!
Bestell-Nr. 38763
DM 49,–*

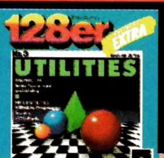


64'er Extra Nr. 22:
Disky
Manipulation von Disketten. Floppy-Programmierung.
Bestell-Nr. 38767
DM 49,–*

C 128 und Plus/4



128er Extra Nr. 1:
The Best of 128er
Mastertext 128. Color Pack 1. Double-Ass. Utilities.
Bestell-Nr. 38712
DM 49,–*



128er Extra Nr. 3:
Utilities
Graphic 128: Turbo Pascal wird grafikfähig. Super-Utilities: Hilfreiche Programme.
Bestell-Nr. 38713
DM 49,–*

128er Extra Nr. 2:
Paint R.O.I.A.L.
Ein Malprogramm, das die höchste Auflösung Ihres C128 verwendet.
Bestell-Nr. 38736
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 8:
MasterBase Plus/4
Eine semiprofessionelle Dateiverwaltung mit vielen Leistungsmerkmalen.
Bestell-Nr. 38719
DM 49,–*

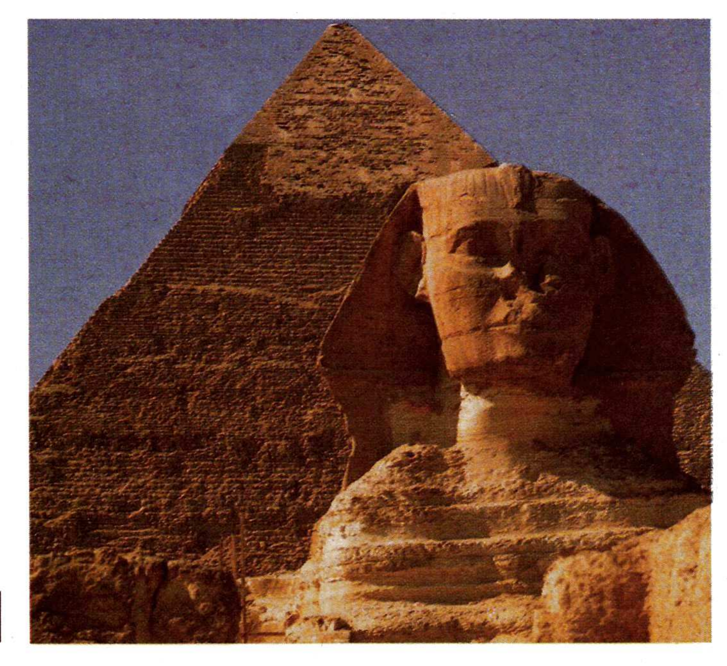
*Unverbindliche Preisempfehlung



Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser

2302/005





Viele Rätsel und Todesfallen erwarten Sie auf der Suche nach der Totenmaske des Pharao.

Seite 4

Hochauflösende Multicolorgrafiken in eigenen Abenteuerspielen? Kein Problem mit dem »Graphic Adventure Organizer«!

Seite 28

Spiele



Grundlagen

Longplay

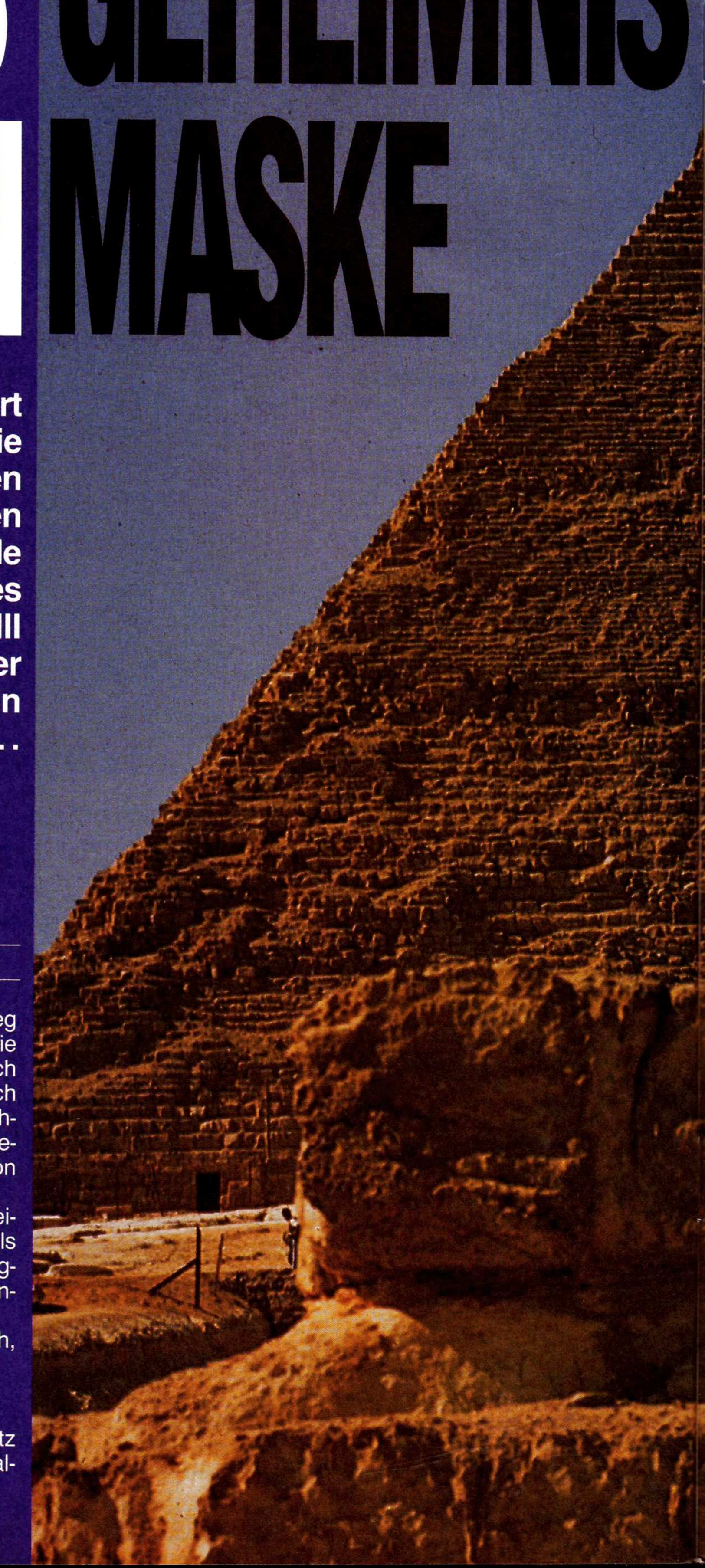
Profispiele

Kompaß

Sonstiges

Alle Programme aus Artikeln mit einem  -Symbol finden Sie auf der beiliegenden Diskette (Seite 19)

DAS GEHEIMNIS DER TOTENMASKE



Aufmerksam studiert der Professor die Karte, die er von dem alten Beduinenscheich bekommen hatte. Die Pyramide mit der Grabkammer des Königs Technaton III muß ganz in der Nähe sein. Da zieht ein Sandsturm auf...

von Wolfgang Rausch

Sie, der berühmte Archäologe, haben sich auf den Weg gemacht, um die alten Pyramiden zu erforschen und die goldene Totenmaske des Pharao zu finden. Der Scheich der Burundi-Beduinen war Ihnen wohlgesonnen (vermutlich aufgrund der kostbaren Geschenke, die Sie ihm überreichten) und schenkte Ihnen eine alte, vergilbte Karte. Sie beschreibt die Route zur Grabkammer des Pharaos Technaton III. in der Chollaps-Pyramide.

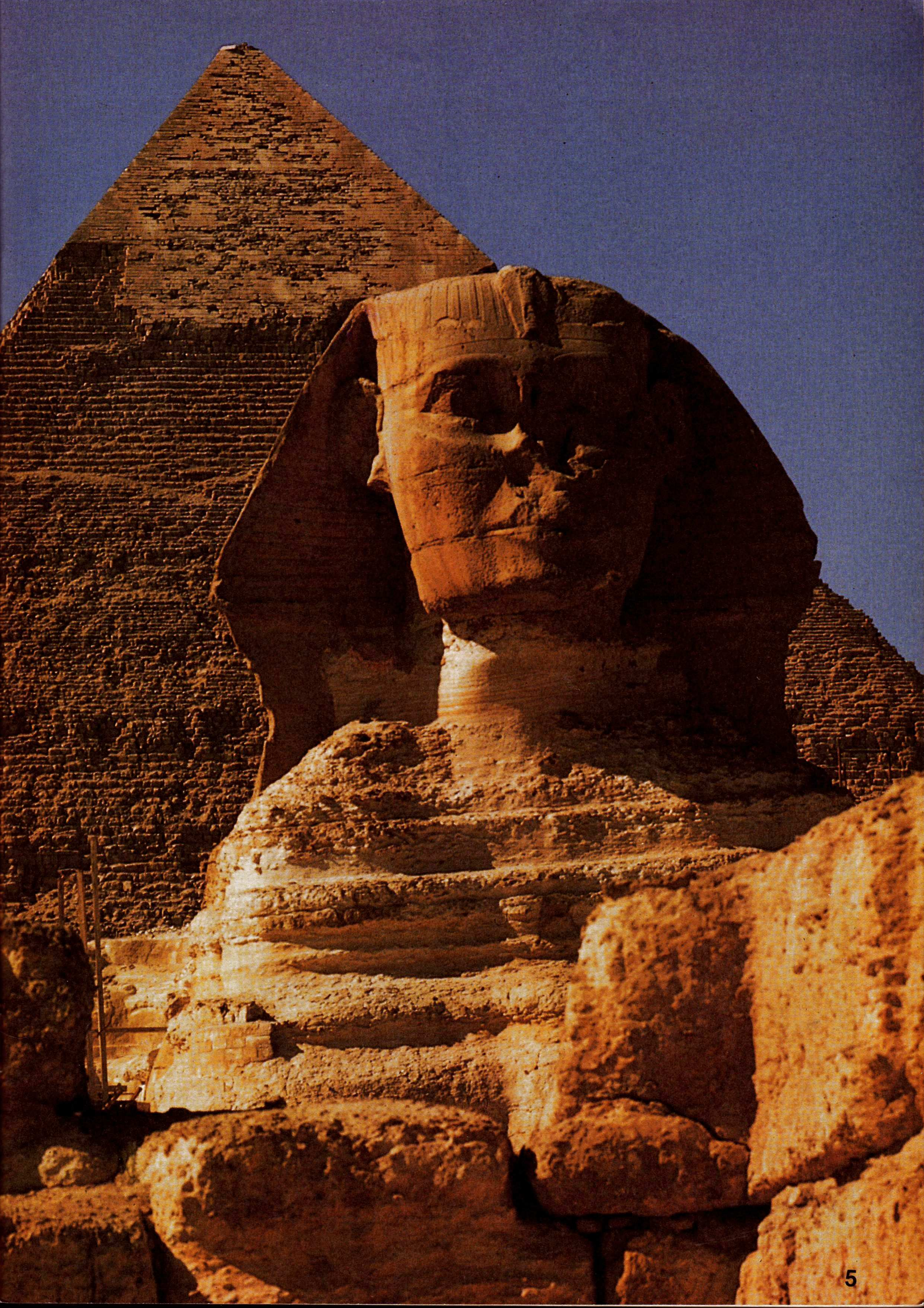
Auf dem Weg dorthin wurden Sie also in der Wüste von einem Sandsturm überrascht. Die Eingeborenen, die Sie als Träger angeheuert hatten, waren mitsamt den Kamelen weggelaufen. Ihre Karte, Ihre Ausrüstung liegen unter Wüstensand verschollen und begraben (Abb. 1).

In dieser schier aussichtslosen Lage befinden Sie sich, wenn Sie das Spiel mit folgender Anweisung laden:

```
LOAD "GRAB DES PHARAO",8
```

und mit RUN starten.

Das Adventure besitzt einen ausreichenden Wortschatz (Tabelle). Alle Nomen lassen sich bei der Eingabe auf fünf, al-



le Verben auf vier Buchstaben kürzen, bei Richtungsangaben genügt der erste (N, S, W, O). Auf eine Besonderheit ist zu achten: Aus programmtechnischen Gründen muß nach jedem eingegebenen Wort die RETURN-Taste gedrückt werden. Ein Beispiel: Statt der beiden Wörter »NIMM SCHWERT« erst »NIMM« eintippen, <RETURN> drücken, anschließend »SCHWERT« ins Eingabefeld schreiben und erneut die RETURN-Taste betätigen. Nur so versteht der C64, wenn Sie etwas von ihm wollen. Dies gilt auch bei Richtungsangaben: Der Buchstabe allein genügt nicht, das Wort »GEHE« muß vorangestellt und mit <RETURN> bestätigt werden. Wenn Sie beispielsweise nach Norden möchten, lautet die korrekte Eingabe:

```
GEHE (RETURN-Taste drücken) N (RETURN-Taste
betätigen)
```

Das Adventure enthält 58 Bilder, die sich aus verschiedenen Komponenten (Durchgänge, Türen, Treppen usw.) zusammensetzen. Aufgrund der Vielzahl und Ähnlichkeit der Räume ergibt sich ein wahrer Irrgarten. Die Bilder wurden, um den Effekt hochauflösender Grafik zu simulieren, aus über 80 neudefinierten Zeichen und 33 Sprites zur Darstellung der Gegenstände entworfen. Gegenstände, die sich in den Räumen finden, dürfen Sie jederzeit an sich nehmen (NIMM) oder weglegen (VERLIERE). Achten Sie jedoch darauf, daß Sie nie mehr als maximal drei Objekte mit sich führen. Der Befehl »LISTE« gibt Ihnen jederzeit Auskunft über Ihr aktuelles Inventar. So läßt sich außerdem schnell feststellen, welchen Ballast man bei sich hat, den man besser wegwerfen sollte.

Wir haben für Sie einige Tips und Hinweise für dieses nicht gerade leicht zu lösende Abenteuerspiel zusammengestellt, die Ihnen den Weg durch die Grabkammern des Pharao ein wenig erleichtern. Bis zum Ziel liegen aber noch viele Hindernisse und Gefahren vor Ihnen:

Der Tip des Wüstensohns

Sie müssen ohne jedes Hilfsmittel die Chollaps-Pyramide und die legendäre Totenmaske finden. Nicht so einfach, wenn man nicht weiß, wohin man sich in der endlosen Wüste wenden soll. Irren Sie nicht zu oft im Kreis hin und her, ein vorzeitiges Ende dieses Abenteuerspiels ist sonst unvermeidlich.

Befinden Sie sich auf der richtigen Spur, zeigt Ihnen ein



freundlicher Beduine (Abb. 2) den Weg – der Mann muß Ihnen lediglich über den Weg laufen und teilt Ihnen mit, »wo die Sonne aufgeht«. Was Sie mit dieser Information anfangen, bleibt Ihrer Findigkeit überlassen.

Falls Sie im heißen Wüstensand eine Spitzhacke finden, steigen Sie nicht hochmütig drüber hinweg. Sie kann Ihnen vielleicht im späteren Verlauf des Spiels gute Dienste leisten.

In der Grabkammer des Pharao

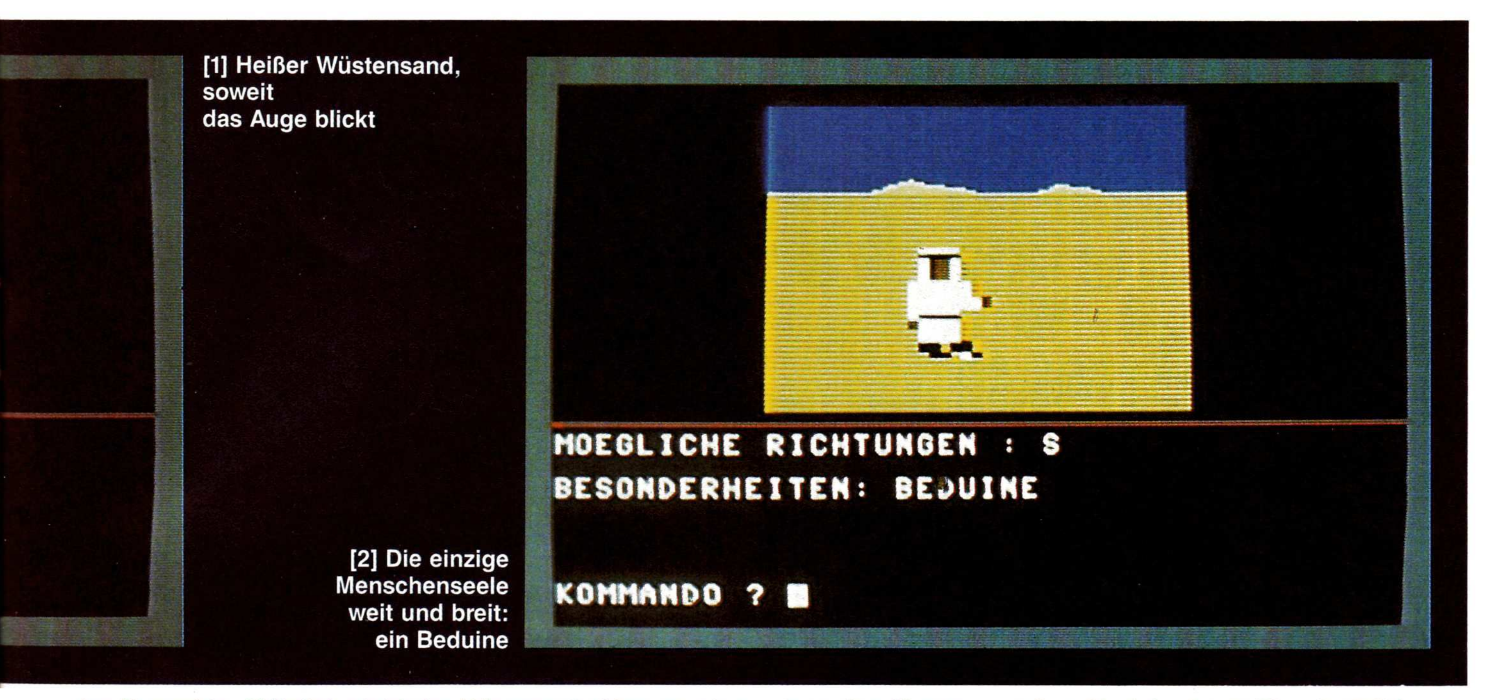
Über kurz oder lang erreicht ein mit allen Wassern gewaschener Adventure-Freak doch die gesuchte Pyramide – drinnen ist er jedoch noch lange nicht. Um die Grabkammern der bestatteten Könige vor Räubern zu schützen, mauerten die alten Ägypter jeden Eingang und jede Ritze zu (Abb. 3). Wohl dem, der sich in dieser Situation zu helfen weiß und das nötige Werkzeug besitzt! Kleiner Tip am Rande: Ein »Eingang« wird oft auch als »Durchgang« bezeichnet.

Düster wirken die katakombenähnlichen Gänge im Inneren



[3] Der Eingang zur Pyramide ist zugemauert

[4] Schmale Steinstufen führen nach unten. Ist dies der Weg zur Grabkammer?



[1] Heißer Wüstensand, soweit das Auge blickt

[2] Die einzige Menschenseele weit und breit: ein Beduine

der Pyramide. Plötzlich steht der Wissenschaftler vor einer schweren, massiven Tür, die sich wider Erwarten problemlos öffnen läßt. Ob sich der Professor allerdings auf der richtigen Spur befindet, wird nicht verraten.

Mitten in einem kahlen Raum mit einer verschlossenen Tür zum nächsten Verließ ist eine Statue plaziert: eine Nachbildung des Kopfes von Ramses II. Der Archäologe untersucht das Kunstwerk, entdeckt jedoch keinen nützlichen Hinweis – bis ihm ein Licht aufgeht. Sicher möchten Sie auch gerne wissen, welch zündende Idee ihm gekommen ist...

Ein achtlos liegengelassenes Seil nimmt der Professor an sich. In einem schmalen Gang im Ostteil der Pyramide stößt er auf Stufen, die nach unten führen (Abb. 4). Da diese Treppe sehr baufällig aussieht, zögert er, sie zu benutzen. Doch vielleicht befindet sich gerade da unten die Hauptkammer. Viele Türen führen von einem Gewölbe zum anderen. Welche Überraschungen verbergen sich dahinter, sind sie gefahrlos zu öffnen?

Alles Fragen, die während des Spiels auftauchen werden. Die Antwort darauf erhält nur der, der sich mutig und ohne Zögern ins Abenteuer stürzt. Und der beste Tip wie üblich zum Schluß: Das Spiel besitzt eine komfortable Funktion zum Speichern (SAVE) und Laden (LOAD) des aktuellen Spielstandes. Speziell in brenzligen Situationen, wenn Ihnen der nächste Spielzug nicht ganz geheuer vorkommt, sollten Sie von dieser Möglichkeit ausgiebig Gebrauch machen. Geben Sie dazu einen beliebigen Filenamen an, der sich jedoch bei mehreren Speichervorgängen nicht wiederholen darf. Falls dem Archäologen, dessen Rolle Sie spielen, ein Unglück zustößt, sind Sie nach dem Laden der gespeicherten Spielsituation sofort wieder an Ort und Stelle und können weiterspielen, ohne den verhängnisvollen Fehler erneut zu machen.

Befehlswörter

GEHE	ZERSTOERE	OEFFNE
KLOPFE	FRAGE	HACKE
TOETE	KRIECHE	WERFE
SCHIEBE	DREHE	NIMM
VERLIERE	ZIEHE	LIST
SAVE	STOP	

Tabelle. Diese Befehle versteht das Spiel. Zusätzlich muß ein Hauptwort eingegeben werden.



Zum Abschluß noch einige Tips:

- Steigen Sie keine Treppen hinunter, ohne sich vorher zu überlegen, welche Vorteile Ihnen dieser »Schachzug« bringt,
- untersuchen Sie Statuen und sonstige Denkmäler in dieser Pyramide genau.

Wir wünschen Ihnen eine gehörige Portion Mut und Glück, in diesem Irrgarten der Grabkatakomben die gesuchte Totenmaske des Pharao zu finden und unversehrt aus der Pyramide zurückzukehren. (bl)

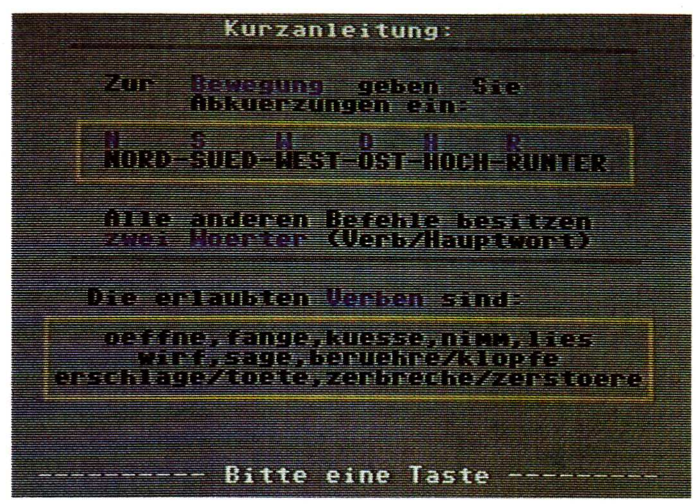
Kurzinfo: Das Grab des Pharao

Programmart: Abenteuerspiel
Spielziel: Finden Sie die Totenmaske des Pharao Technaton III.
Laden: LOAD"GRAB DES PHARAO",8
Starten: Nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Tastatur
Benötigte Blocks: 104
Programmautor: Wolfgang Rausch

Castle of Doom - ein Märchen aus Tausendundeiner Nacht

Drei Wege zu Fatima

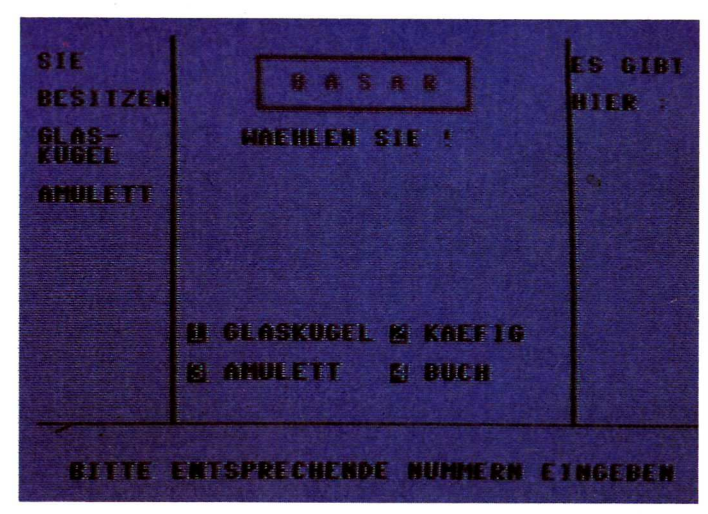
Vor langer, langer Zeit lebte in einem Land im vorderen Orient Scheich Omar mit seiner wunderschönen Tochter Fatima. Ein böser, grausamer Zauberer verwünschte Fatima und stahl den Schatz Omars.



[2] Eine Kurzanleitung gibt Ihnen eine Übersicht über die erlaubten Verben



[1] Wählen Sie aus drei Missionen im Abenteuer



[3] Zwei Gegenstände im Reisegepäck sind erlaubt

von Bernd Weißbecker

In den letzten langen Jahren der Trauer haben viele Prinzen versucht, Fatima zu erlösen und den Schatz zu finden - aber keinem ist es gelungen. Alle ereilte ein grausiges Ende. Sie (der Spieler), letzte Hoffnung des Scheichtums, stehen nun vor drei, schier unlösbaren Aufgaben:
- Retten Sie die wunderschöne Prinzessin.
- Erledigen Sie den hinterhältigen Zauberer
- Finden Sie den unermeßlichen Schatz.

Die Herzen der Bewohner des Königreichs schlagen für Sie. Denn nur Ihre Hilfe rettet das Scheichtum. Versuchen Sie Ihr Glück.

Sie laden das Abenteuer von der beiliegenden Diskette mit:

```
LOAD"CASTLE OF DOOM",8
```

und starten mit **RUN**. Das Programm liegt nun in komprimierter Form im Computer und benötigt eine gewisse Zeit zum »Entpacken«.

Am Anfang des Spiels heißt es, sich für eine von den drei Missionen zu entscheiden (Abb. 1). Bei allen Aufgaben ist das Land (Spielfeld) dasselbe. Doch das Ziel, das es zu erreichen gilt, ist unterschiedlich.

Die Kommandos bestehen aus zwei Wörtern, die durch Leerzeichen getrennt werden. Beide können abgekürzt werden, doch sollten Sie unverwechselbar bleiben.

Im Programm finden Sie eine kurze Anleitung, in der die wichtigsten Punkte der Befehlseingabe beschrieben und alle Verben, die der Computer versteht, aufgeführt sind (Abb.2). Im weiteren Ablauf wird Ihnen erlaubt, zwei Gegenstände mitzuführen (Abb. 3). Doch wählen Sie überlegt, diese Dinge können über Ihr »Leben« entscheiden.

Auf dem Bildschirm sehen Sie grundsätzlich:
- eine Grafik des Ortes, an dem Sie sich befinden
- eine Liste der dortigen Gegenstände
- eine Liste Ihrer mitgetragenen Gegenstände

Ein kleiner Tip zum Schluß: Die Eingaben erfolgen über die normale Input-Routine. Vermeiden Sie deshalb folgende Tasten:

<CRSR abwärts>, <CRSR aufwärts>, <HOME> und <CLR HOME>. Sie zerstören sonst die Grafik. (gr)

Kurzinfo: Castle of Doom

Programmart: Abenteuerspiel
Spielziel: Lösen Sie drei Aufgaben im Königreich
Laden: LOAD "CASTLE OF DOOM",8
Starten: Nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Tastatur
Benötigte Blocks: 69
Programmautor: Bernd Weißbecker

Asterix und Obelix - die Odyssee

[1] Mit der Luxusjacht des Händlers »Epedemais« geht's in den Orient

In einem kleinen gallischen Dorf scheint nach außen alles ruhig zu sein. Aber der Schein trügt. Die Zutaten für den lebensnotwendigen Zaubertrank sind ausgegangen. Besorgen Sie die Ingredienzien - schlüpfen Sie in die Rolle von Asterix und Obelix

Der Kessel ist leer...

von Norbert Klein

Die Moral der römischen Truppen in Kleinbonum, einem Römerlager in der Nähe unseres gallischen Dorfes ist auf einem Tiefpunkt angelangt. Ein Zaubertrank, den »Miraculix«, der Druide des Dorfes braut, macht die Schlagkraft der Bevölkerung unüberwindlich. Der große Cäsar will nun nicht länger mit sich spaßen lassen und beauftragt »Nullnullsix«, seinen besten Agenten, das Geheimnis dieses Zaubertranks auszuspähen. Dieser Spion, der zugleich Druide ist, macht sich sofort auf den Weg. Als Helfer begleitet ihn eine dressierte Fliege, die auf Mikropapyrus geschriebene Botschaften zu Cäsar bringt. Justament in diesem Moment geht Miraculix, dem genialen Druiden unseres kleinen Dorfes der hausgebrannte Zaubertrank aus. Leider gelingt es nicht, einen neuen Trank zu brauen, da das wichtigste Bestandteil fehlt, das »Petra oleum«. Miraculix erwartet die Lieferung von seinem Händler »Epedemais«. Doch der hat zu allem Unglück genau dieses Steinöl vergessen.

Schlüpfen Sie in die Rolle von Asterix, besteigen Sie das bereitliegende Schiff (Abb.1) und holen Sie das Steinöl aus Mesopotamien. Unterwegs erwarten Sie allerlei Rätsel und Gefahren, die es zu bestehen gilt.

Da auch dieses Abenteuerspiel auf der Diskette in gepackter Form vorliegt, sollten Sie ein paar Hinweise beim Laden beachten:

Schalten Sie zunächst den C 64 aus und anschließend wieder ein (RESET genügt nicht!). Danach laden Sie mit:

```
LOAD"ASTERIX & OBELIX",8
```

und starten mit *RUN*. In den folgenden Sekunden wird entpackt. Das Ende dieses Vorgangs erkennen Sie durch eine Farbänderung des Bildschirmrahmens und den Text »Bitte warten«. Die anschließende Frage:

Wollen Sie ein **a**ltes Spiel weiterspielen oder ein **n**eues Spiel beginnen?

Beantworten Sie beim ersten Mal durch Tastendruck auf »N«. Danach befinden Sie sich vor der Hütte des Obelix (Abb.2).

In diesem Adventure durchstreifen Sie 48 Räume, die nicht immer unterschiedliches Aussehen haben. So kann man sich beispielsweise in der Wüste von Mesopotamien gewaltig verlaufen.

Bei der Eingabe werden ganze Sätze akzeptiert, aber auch Abkürzungen sind zulässig. Richtungsangaben werden mit den üblichen Abkürzungen wie »N« (für Norden) oder »SW« (für Südwesten) eingegeben.

Folgende Verben sind im Wortschatz enthalten (die meisten verlangen zusätzlich die Angabe eines Objekts):

```
NIMM, NEHME, WIRF, VERLIERE, WERFE, LEGE, BINDE,
BEFESTIGE, VERKNOTE, KLOPFE, BERUEHRE, SCHLAGE,
TOETE, VERPRUEGLE, WARTE, GIB, GEBE, REICHE, KAUFE,
KLETTERE, GEHE, TRAGE, BENUTZE, TRINKE, SCHLUERFE,
SPRINGE, SAGE, SCHAU, INVENTUR, LIST, SUCHE,
ERKUNDE, LIES, OEFFNE, KITZEL, KITZLE, LOESE,
ENTFERNE, FUELLE, SPEICHERE, SAVE, LADE, LOAD,
RESTART.
```

(gr)



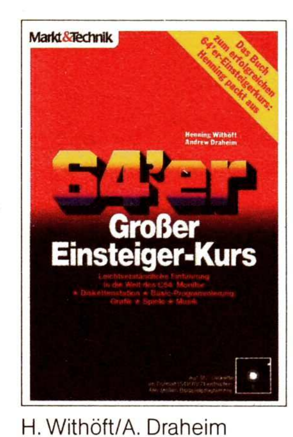
[2] Sie starten die Odyssee vor Obelix's Hütte

Kurzinfo: Asterix & Obelix

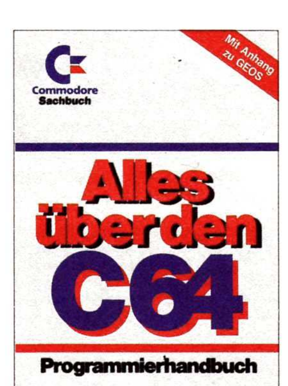
Programmart: Abenteuerspiel
Spielziel: Besorgen Sie Steinöl für den Zaubertrank aus dem fernen Asien
Laden: LOAD "ASTERIX & OBELIX",8
Starten: Nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Tastatur
Benötigte Blocks: 106
Programmautor: Norbert Klein

C64/C128 Bücher und Bookware

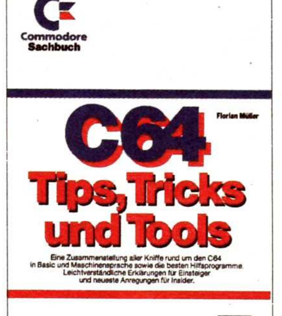
Superkraftstoff z



H. Withöft/A. Draheim
64'er – Großer Einsteiger-Kurs
Schritt für Schritt werdet ihr in die Welt eures neuen Computers eingeführt. Vom Auspacken und Anschließen über Basic-Programmierung bis zu PEEK- und POKE-Befehlen. Wenn ihr auf der letzten Seite angekommen seid, habt ihr auch euren 64er im Griff.
1988, 236 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-668**-0
DM 29,90



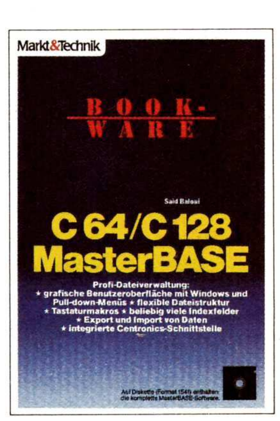
Commodore Sachbuchreihe
Alles über den C64
Dieses umfangreiche Grundlagenbuch zum C64 enthält neben einem umfassenden Basic-Lexikon alle Informationen und Tips, die der Spezialist zur Grafik- und Musikprogrammierung benötigt. Dazu gehören auch ausführliche Schaltbilder und Diagramme.
2., überarbeitete Auflage
1986, 514 Seiten
ISBN 3-890**90-379**-7
DM 59,–



F. Müller
C64 – Tips, Tricks und Tools
Eine wertvolle Sammlung toller Kniffe, um die Anwendung und Programmierung des 64ers noch effektiver zu gestalten und die Kenntnisse über euren Computer zu vertiefen. Leicht verständlich für den Einsteiger und immer wieder anregend für den Insider.
1988, 439 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-499**-8
DM 59,–



A. Seibert
C64/C128 Spielend Basic lernen
Dieser Basic-Grundkurs wendet sich besonders an Einsteiger und vermittelt alle nötigen Kenntnisse, um Basic-Programme schreiben zu können.
Alle Spiele sind als Listing im Buch abgedruckt und auf der Diskette enthalten. Sie brauchen einen C64 bzw. C128 (64er-Modus) mit einer Floppy 1541/70/71.
1989, 209 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-701**-6
DM 39,–



S. Baloui
C64/C128 MasterBase
Profi-Software zum Buchpreis: eine Dateiverwaltung für hohe Ansprüche und mit bequemer Benutzeroberfläche: Pull-down-Menüs, Windows, Makros und Indexfelder orientieren sich an professionellen Vorbildern. So lassen sich Adressen, Ton-Kassetten, Video-Sammlungen oder ähnliche Datenmengen problemlos verwalten.
1988, 155 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-583**-8
DM 59,–*

um Normalpreis.

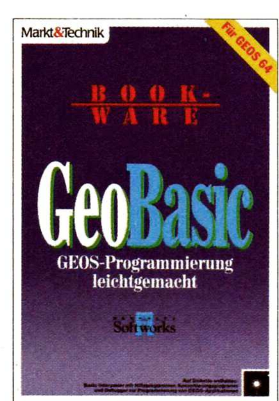
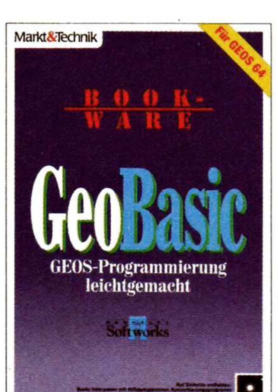
Wo gibt's denn sowas? Bei Markt&Technik. Eure Supertankstelle für Bücher und Bookware. 12mal neuer Profitreibstoff für Eure C64er und C128er. Zum Normalpreis. Da könnt Ihr Gas geben!

W. Knupe/H.-J. Ciprina
R. Bonse/V. Goehrke
MegaAssembler
Ein komplettes Entwicklungspaket, um lauffähige GEOS-Programme zu erzeugen. Umfangreiche und leistungsstarke Makros erleichtern die Arbeit. Alle im Buch beschriebenen Listings und die GEOS-Symboltabelle sind auf der Diskette gespeichert.
1990, 431 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-247**-2
DM 89,–*

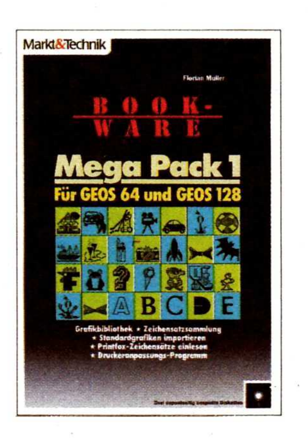
F. Müller
Mega Pack 1
Profi-Software zum Buchpreis: eine nützliche Ergänzung, die euer GEOS-System noch vielseitiger macht. Über Pull-down-Menüs werden eine Grafikbibliothek oder Zeichensätze geladen, konvertiert und alles optimal dem Drucker angepaßt.
1989, 160 Seiten,
inkl. 3 Disketten
ISBN 3-890**90-772**-5
DM 59,–*

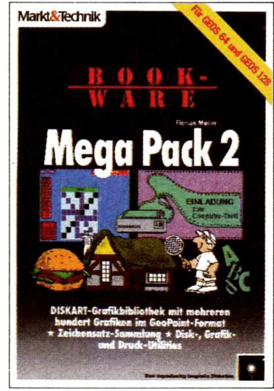
F. Müller
Mega Pack 2
Profi-Software zum Buchpreis: eine Diskart-Grafikbibliothek mit mehreren hundert Grafiken im Geo-Paint-Format. Mit Zeichensätzen und kunstvollen Symbolen, die euren »Drucksachen« eine individuelle Note verleihen. Ihr müßt nur noch aussuchen, markieren, einkleben – fertig.
1989, 177 Seiten,
inkl. 3 Disketten
ISBN 3-890**90-350**-9
DM 59,–*

Berkeley Softworks
GeoBasic
GeoBasic enthält neben einem schnellen Editor über 100 Befehle und Funktionen, die die Fähigkeiten von GEOS ausnutzen. Mit dem Konvertierungsprogramm können C64-Basic-Programme übernommen werden, und der eingebaute Debugger hilft bei der Fehlersuche.
1990, 212 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-245**-6
DM 89,–*







*unverbindliche Preisempfehlung






U. Gerlach
Hardware-Basteleien zum C64/C128
Centronic-Druckertreiber, Floppy-Speeder im Eigenbau? Hier findet ihr die leichtverständliche Einführung in die digitale Schalttechnik und die Schnittstellen des C64/C128. Mit vielen Platinen-Layouts und genauen Bauanleitungen, Stücklisten und Bezugsquellen für viele interessante Erweiterungen und nützlichen Zusätzen. Doityourself!
1987, 294 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-389**-4
DM 49,–

A. Seibert
C64'er-Spielesammlung, Band 3
Beste Unterhaltung und ausgiebiger Spaß vermitteln diese 12 spannenden und reizvollen Spiele aus der Welt der Agenten, Bösewichter und Zauberer. Ein Schnellader auf der Diskette verkürzt die Ladezeiten auf einen Bruchteil der ursprünglichen Ladezeit.
1988, 103 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-596**-X
DM 39,–*

A. Woerrlein
64'er-Spielesammlung, Band 4
20 ausgewählte Spiele, die Geschicklichkeit und Fingerspitzengefühl verlangen – und die noch besser auf die Bedürfnisse eines echten Spiele-Freaks zugeschnitten sind. Kommt mit in eine Welt, die vor euch noch niemand zu Gesicht bekommen hat.
1988, 80 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-703**-2
DM 39,–*

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und Fachabteilungen der Warenhäuser.



1306/010

Tygus Horx –

Dunkle auf

Für alle, die das Bard's-Tale-Fieber noch nicht ganz verlassen hat, ist dieses neue Abenteuer ein absolutes Muß. Für alle anderen auf jeden Fall ein guter Tip, aber Vorsicht: SUCHTGEFAHR.

von Rainer Sulzbach

Der größenwahnsinnige Imperator »Malu-Krii« hat es sich in den Kopf gesetzt, das ganze Universum zu erobern und sein Hauptquartier in der kleinen Stadt »Tygus Horx« errichtet. Seit einigen Jahren beherrscht er mit seinen Kreaturen diese Ortschaft. Mit einer Untergrundorganisation versuchen die letzten Anhänger des Guten, ihn zu bekämpfen. Viele der Gefolgsleute sind dem bösen Malu Krii und seinen Häschern zum Opfer gefallen. Die Organisation scheint zu zerbröckeln. Schon haben sich einige Bewohner der Stadt dem Bösen angeschlossen.

Bevor Sie die Leitung der Organisation übernehmen, laden Sie das Programm mit

```
LOAD"TYGOS HORX",8
```

und starten mit *RUN*. Nach der Kurzanleitung (in Englisch) erschaffen Sie sich als erstes die einzelnen Mitglieder mit »create character« (Abb.1). Bevor Sie in den Kampf schreiten, sollten Sie mit »save party« die gesamte Organisation abspeichern.

Nun geht's in den Kampf (Abb.2). Bei Tygus Horx können Ausrüstungsgegenstände nur verkauft, NICHT gekauft werden. Eine Attacke mit einer Waffe können nur die obersten vier Party-Mitglieder führen. Zauberer lernen bei Ytkura neue Sprüche (spell acquiring), dazu muß man sich allerdings im richtigen Level befinden. Ab dem vierten Level können die Zauberer in eine andere Klasse wechseln (change class).

Im folgenden erhalten Sie einige Erklärungen der Tastaturfunktionen:

1-6 Werte des Mitglieds, Nummer (1-6) ansehen
d - Gegenstand wegwerfen (drop item)
e - Gegenstand an- bzw. ausziehen
t - Gegenstand einem anderen geben (trade item)
p - gesamtes Gold an sich nehmen (pool gold)
u - Gegenstand benutzen (use item)
s - Spielstand speichern (save)
d - Spielstand laden (load)
c - Zauberspruch (cast spell)
n - Rangfolge ändern (new order)
i - vorwärts laufen
k - vorwärts durch eine Tür
j - nach links drehen
l - nach rechts drehen
<RUN STOP> - Pause

Zaubersprüche:

In den Erläuterungen werden folgende Abkürzungen benutzt:

combat - nur im Kampf wirksam
1 foe - gegen einen Feind aus einer Gruppe
group - gegen eine ganze feindliche Gruppe
party - Wirkung des Spruchs auf die eigene Gruppe
1 char - Wirkung des Spruchs auf ein Mitglied der party
short - kurze Wirkung des Spruches: wenige Minuten
medium - doppelt so lang wie short
long - doppelt so lang wie medium
immediate - Wirkung sofort bemerkbar

Die Sprüche werden wie folgt erläutert:

Spruch - Erklärung
Abkürzung des Spruches, Anzahl der verbrauchten Spellpoints, Wirkung (gegen wen, wann)

Magician Spells (Magiersprüche)

Level 1:

Tell Place - zeigt die Richtung und in den Dungeons die Position der Party an
TEPL, 3, immediate, immediate

Help Power - verleiht den Waffen der Mitglieder eine zusätzliche Kraft von +5
HEPO, 4, party, combat

Orla's Healpower - heilt ein Mitglied von 1 bis Points of damage (Treffern)
ORHL, 4, 1 char, immediate

Level 2:

Power Fire - fügt dem Gegner 8 bis 23 Treffer bei
POFI, 5, 1 foe, combat

Magic Gloves - verleiht den Waffen der Mitglieder eine zusätzliche Kraft von +15
MAGL, 6, party, combat

Jorr's Shield - ein unsichtbares Schild, das vor der Party ist und sie schützt
JOSH, 6, party, short

Level 3:

Power Water - fügt dem Gegner 10 bis 30 Treffer bei
POWA, 8, 1 foe, combat

Combat Armor - wie JOSH nur länger
COAR, 8, party, medium

Level 4:

Power Touch - fügt dem Gegner 24 bis 50 Treffer bei
POTO, 9, group, combat

Holy Help - verleiht den Waffen der Mitglieder eine zusätzliche Kraft von +25
HOHE, 10, party, combat

Level 5:

Magic Shield - wie COAR nur länger
MASH, 12, party, long

Death Touch - fügt dem Gegner 48 bis 64 Treffer bei
DETO, 15, 1 foe, combat

Level 6:

Heilen aller Mitglieder auf die normale Anzahl der Punkte (condition)
HEAL, 18, party, immediate

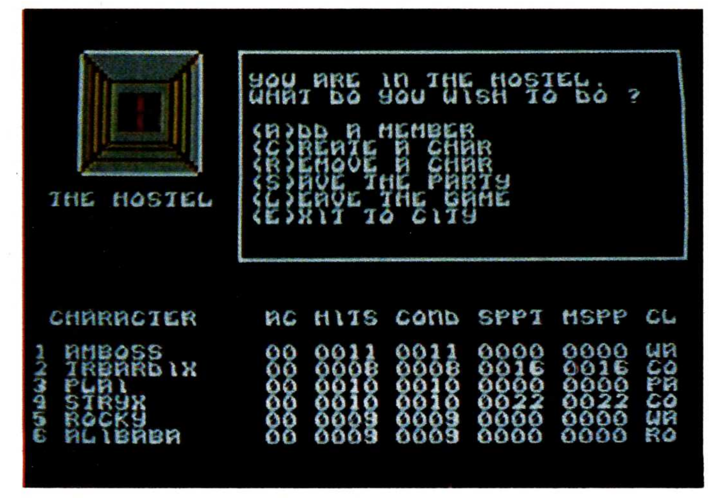
Conjurer Spells (Beschwörungssprüche)

Level 1:

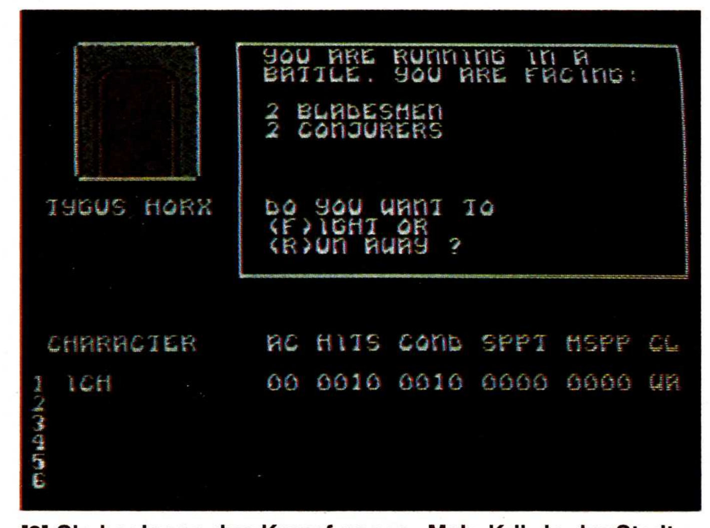
Conjurer Flame - Flamme, die die Umgebung in den Dungeons zeigt (Licht)
COFL, 2, immediate, short

ein Rollenspiel der Extraklasse

Mächte der Erde



[1] Als erstes müssen Sie die Mitglieder Ihrer Organisation »erschaffen«



[2] Sie beginnen den Kampf gegen »Malu Krii« in der Stadt »Tygus Horx«

Bolan's Fire – fügt dem Gegner 5 bis 10 Treffer bei
BOFI, 3, 1 foe, combat
Level 2:
Conjurer Compass – Kompaß, der die Richtung anzeigt
COCO, 3, immediate, short
Freeze Enemies – fügt dem Gegner 8 bis 24 Treffer bei
FREN, 4, group, combat
Flesh Healing – heilt ein Mitglied von 5 bis 15 Treffern
FLHL, 5, 1 char, immediate
Level 3:
Conjurer Light – wie COFL nur länger
COLI, 5, immediate, medium
Electric Power – fügt dem Gegner 5 bis 20 Treffer bei
ELPO, 6, 1 foe, combat
Lor's Compass – wie COCO nur länger
LOCO, 6, immediate, medium
Level 4:
Greater Healing – heilt ein Mitglied von 10 bis 30 Treffern
GRHL, 8, 1 char, immediate
Evil Power – fügt dem Gegner 16 bis 35 Treffer bei
EVPO, 10, group, combat
Level 5:
Magic Torch – wie COLI nur länger
MATO, 11, immediate, long
Magic Compass – wie LOCO nur länger
MACO, 12, immediate, long
Level 6:
Magic Healing – heilt ein Mitglied auf die normale Anzahl der Punkte
MAHL, 16, 1 char, immediate

Wizard Spells (Zauberformeln)

Level 1:
Fire Wall – fügt dem Gegner 20 bis 30 Treffer bei
FIWA, 4, group, immediate
War Force – fügt dem Gegner 10 bis 36 Treffer bei
WAFO, 4, 1 foe, combat
Level 2:
Magic Lance – fügt dem Gegner 15 bis 47 Treffer bei
MALA, 6, 1 foe, combat
Power Force – fügt dem Gegner 28 bis 40 Treffer bei
POFO, 7, group, combat
Level 3:
Item Spell – MACO, MATO, MASH nur länger
ITSP, 8, party, immediate
Daquora's Dagger – fügt dem Gegner 30 bis 45 Treffer bei
DADA, 10, group, combat
Level 4:
Drain Power – senkt die Schlagkraft der Gegner um 10
DRPO, 12, all foes, combat
Ytkura's Sword – fügt dem Gegner 30 bis 50 Treffer bei
YTSW, 14, group, combat
Level 5:
Back to Live – Wiederbelebung eines Mitgliedes
BALI, 18, 1 char, immediate
Huge Force – fügt dem Gegner 35 bis 55 Treffer bei
HUFO, 22, group, combat
Level 6:
Malu Krii's Hammer – fügt dem Gegner 40 bis 65 Treffer bei
MAHA, 25, group, combat (gr)

Kurzinfo: Tygus Horx

Programmart: Abenteuerspiel (Rollenspiel)
Spielziel: Befreien Sie die Erde von Malu Krii
Laden: LOAD "TYGUS HORX",8,1
Starten: Nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Tastatur
Benötigte Blocks: 212
Programmautor: Rainer Sulzbach

Programmierwettbewerb Spiele

30000 Mark zu gewinnen

Warum gute Ideen verschenken? Bei uns gibt es die fette Kohle dafür! Macht mit beim großen Spiele-Programmierwettbewerb des 64´er-Magazins. Insgesamt 30000 Mark warten auf die besten Spieleprogrammierer.

1. Preis
20 000 Mark

2. Preis
6 000 Mark

3. Preis
4 000 Mark



Mitmachen und mitgewinnen heißt das Motto: Programmiert Euer Traumspiel! Es gibt noch genug Ideen, die niemand in ein Spiel umgesetzt hat. In der Thematik seid Ihr ganz ohne Beschränkung. Ob Rollenspiel, harte Action, knifflige Strategiespiele, Simulationen, Sport oder anderes - nur die Qualität allein zählt. Natürlich kann Euer Spiel ein Adventure sein (dann aber bitte mit Lösungsweg für uns).

Gute Spiele müssen übrigens nicht unbedingt lang sein (können es aber), auf die Idee und den Spielspaß kommt es an. Nutzt Eure Chancen und macht mit! Ihr solltet sofort anfangen, denn Einsendeschluß ist der 15.3.1991.

Die Auswertung findet unter Ausschluß des Rechtsweges statt. Mitarbeiter der Markt & Technik Verlag AG und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

Schickt Euer Programm auf Diskette mit einer Bedienungsanleitung und der Erklärung, daß das Spiel frei von Rechten Dritter ist und bisher nicht veröffentlicht wurde, an

Markt & Technik Verlag AG
64´er-Redaktion
Stichwort:
30000-Mark-Wettbewerb
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München


Superchance
Die 30 000 Mark in diesem Koffer
könnten bald Euch gehören

Planet des Todes – Notlandung im All

Abenteuer in fernen Galaxien

von Michael Groß / R. Brings / Ch. Böckelrath

Langsam verschwindet das Gefühl der Benommenheit. Ringsum werden die Instrumente der Raumstation deutlicher sichtbar. Sie erinnern sich an Ihre Mission, für die Sie lange Jahre der Ausbildung auf sich genommen haben.

Wir schreiben das Jahr 3001. »Space-Lab« ist inzwischen ein gigantischer Satellit der Erde, von dem der Flug zu fremden Planeten ermöglicht wird. Die »NASA« hat sich inzwischen zu einer weltumspannenden Organisation entwickelt.

Vor zwei Jahren empfingen die hochempfindlichen Antennen der Hyperraumforscher periodische Signale aus Richtung Orion. Trotz hochkomplizierter Analyseprogramme ließ sich der Sinn nicht deuten. So schickte man ein Astronautenteam auf den Weg, um diese Signale zu untersuchen.

Nach einer Reise von einem Jahr im Tiefschlaf nähern Sie sich dem Zielplaneten »ASI«. Alle Instrumente im »grünen Bereich«. Doch was ist das? Ein nerventötendes, schrilles Alarmsignal hallt durch das Cockpit. Mit einem Schlag wechseln die Anzeigen auf »Rot«. Die Raumfähre wird durch einen schweren Schlag erschüttert!

Jetzt bewähren sich die langen Jahre der Ausbildung. Sie reagieren mechanisch:
- Alle Hebel auf manuelle Steuerung

Auf den noch funktionierenden Instrumenten werden die Umrisse von »ASI« immer deutlicher. Schwere Erschütterungen beuteln das Schiff. Ein gräßliches Kreischen erfüllt den Raum – Sie sind unsanft gelandet.

Als nach bangen Sekunden die Alarmbeleuchtung verlischt, ist die dringlichste Frage:

Hat die Außenhaut der Raumfähre die wahnsinnige Belastung heil und unbeschadet überstanden?

Ein Blick auf die Instrumente ergibt eine Außentemperatur von 20 °C. Wenn die Instrumente richtig funktionieren, ist die Atmosphäre atembar. Also volles Risiko – Sie verlassen die Raumfähre ohne Werkzeug, Schutzanzug und Waffen und betreten die Planetenoberfläche. Nach einigen Überprüfungen stellen Sie fest:

Die Raumfähre ist trotz harter Landung unversehrt – »Gott sei Dank«. Das hätte das »Aus« bedeutet.

Also zurück zur Fähre. Doch was ist das? Ein stechender Schmerz, es wird dunkel um Sie...

Als Sie in einem Felsgang wieder langsam zu sich kommen, gehen Ihnen immer wieder die Fragmente »Antaris-Statue finden« und »zurück zur Raumfähre« nicht mehr aus dem Kopf. Woher kommen diese Gedanken?

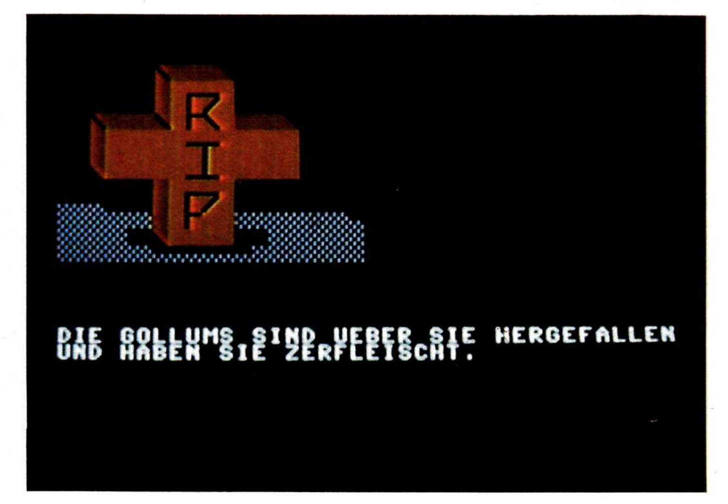
Um in den Genuß dieses Spiels zu kommen, laden Sie von der beiliegenden Diskette mit: `LOAD"PLANET DES TODES",8` und starten mit *RUN*. Nach ein paar Sekunden, während denen entpackt wird, befinden Sie sich in der Kurzanleitung. Durch Tastendruck auf <SPACE> starten Sie nach einer kurzen Wartezeit das Spiel (Abb. 1).

Folgende Verben sind zugelassen:
`GEHE, HILFE, HOCH, INV, LOESCHE, LISTE, LIES, LOAD, NEHME, NIMM, NORD, OEFFNE, OST, RUNTER, SAGE, SAVE, SCHAUE, SIEHE, SUED, VERLIERE, UNTERSUCHE, WARTE, WEST, ZEIGE, ZIEHE`

Viel Erfolg bei der Suche nach der »Antaris-Statue«. Doch passen Sie auf – der Tod lauert auf Sie! (Abb. 2). (gr)



[1] Sie starten die Suche nach der Antaris-Statue in einem langen Flur, der ins Unbekannte führt



[2] Tödliche Hindernisse, geheimnisvolle Wesen und viele Gefahren lauern auf Ihrem Weg zum Ziel

Kurzinfo: Planet des Todes

Programmart: Abenteuerspiel
Spielziel: Finden Sie die Antaris-Statue und kehren Sie zur Raumfähre zurück
Laden: LOAD "PLANET DES TODES",8
Starten: Nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Tastatur
Benötigte Blocks: 104
Programmautor: Michael Groß/R.Brings/Ch.Böckelrath



64'er SCHENKEN LASSEN
... denn nur das Beste ist gut genug!
- und Anlässe gibt´s schließlich jede Menge:
Geburtstage, Schulabschluß
(und gute Zeugnisse),
Start ins Berufsleben
etc. etc. Also: am besten
gleich mal nachfragen
und bestellen!
Markt&Technik
64'er
August 1990
DM 7,–
8 90
DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-FANS
Fraktalgrafik
Bilder aus Zahlen
Einführung für Programmierer
Sensation
19200 Baud
mit C 64
Neues RS232-Interface im Test
WELTNEUHEIT: Genlock für C 64
64'er GESCHENKABONNEMENT
Ja, ich möchte 64´er Magazin verschenken. Für dieses Geschenkabonnement bezahle ich einschließlich Frei-Haus-Lieferung und Startdiskette für 12 Ausgaben jährlich nur 78,-DM (Auslandspreise zzgl. Porto).
Meine Adresse als Besteller:
Lieferadresse:
Name, Vorname
Name, Vorname
Straße, Hausnummer
Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort
PLZ, Wohnort
Dauer des Abonnements: limitiert auf 12 Ausgaben / mindestens 12 Ausgaben. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Bezugszeitraumes kündigen.
Schicken Sie die Geschenkurkunde: an mich zur persönlichen Übergabe / direkt an den Empfänger
Ich bezahle das Abonnement: nach Erhalt der Rechnung / per Bankeinzug
Kontonummer
Bankleitzahl
Geldinstitut
Datum, 1. Unterschrift
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.
Datum, 2.Unterschrift
07/AC 26 0A
Copon ausfüllen, auf eine Postkarte keben und an den 64´er Abonnement-Service, Postfach 1304, 8013 Haar schicken
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

So finden Sie die Programme auf der Diskette

DISKETTE SEITE 1

```
0    [illegible]
27      "DISKLADER"           PRG
0       "----------------"    USR
0       "---ADVENTURES---"    USR
0       "----------------"    USR
11      "TYGUS HORX"          PRG   Seite 12
84      "MAIN"                PRG
4       "SCREEN"              PRG
2       "DEATH"               PRG
7       "A1"                  PRG
8       "A2"                  PRG
9       "A3"                  PRG
8       "B1"                  PRG
8       "B2"                  PRG
8       "B3"                  PRG
9       "C1"                  PRG
8       "C2"                  PRG
9       "C3"                  PRG
8       "D1"                  PRG
11      "D2"                  PRG
8       "D3"                  PRG
10      "D4"                  PRG
0       "----------------"    USR
93      "PLANET DES TODES"    PRG   Seite 16
0       "----------------"    USR
104     "GRAB DES PHARAO"     PRG   Seite 4
0       "----------------"    USR
69      "CASTLE OF DOOM"      PRG   Seite 8
0       "----------------"    USR
118     "REPORT"              PRG   Seite 49
0       "----------------"    USR
0       "---GRUNDLAGEN---"    USR
0       "----------------"    USR
7       "ADV GERUEST"         PRG   Seite 22
10      "OGA INIT"            PRG   Seite 28
3       "OGA BASIC"           PRG
0       "----------------"    USR
0       "----DISKETTE----"    USR
0       "---BEIDSEITIG---"    USR
0       "----BESPIELT----"    USR
0       "----------------"    USR
21 BLOCKS FREE.

READY.
```

DISKETTE SEITE 2

```
0    [illegible]
0       "----------------"    DEL
0       "---ADVENTURES---"    DEL
0       "----------------"    DEL
1       "GEHEIM.D.DRUIDEN"    PRG   Seite 48
46      " "                   PRG
11      "TEIL1"               PRG
99      "TEIL1.1"             PRG
12      "TEIL2"               PRG
99      "TEIL2.1"             PRG
6       "TEIL3"               PRG
90      "TEIL3.1"             PRG
82      "TEIL3.2"             PRG
18      "TITELBILD"           PRG
0       "----------------"    DEL
93      "ASTERIX & OBELIX"    PRG   Seite 9
0       "----------------"    DEL
78      "THE SWORD"           PRG   Seite 46
9       "A"                   PRG
1       "B"                   PRG
0       "----------------"    DEL
0       "-------ENDE-------"  DEL
0       "----------------"    DEL
19 BLOCKS FREE.

READY.
```

WICHTIGE HINWEISE

zur beiliegenden Diskette:

Aus den Erfahrungen der bisherigen Sonderhefte mit Diskette wollen wir ein paar Tips an Sie weitergeben:

1 **Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu ein beliebiges Kopierprogramm, das eine komplette Diskettenseite dupliziert.**

2 **Auf der Originaldiskette ist wegen der umfangreichen Programme nur wenig Speicherplatz frei. Dies führt bei den Anwendungen, die Daten auf die Diskette speichern, zu Speicherplatz-Problemen. Kopieren Sie daher das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit einem File-Copy-Programm auf eine leere, formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.**

3 **Die Rückseite der Originaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe an der linken oberen Seite der Diskette anbringen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.**

ALLE PROGRAMME
aus diesem Heft



HIER

Anleitung siehe Rückseite ▶

IMPRESSUM

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Georg Klinge – verantwortlich für den redaktionellen Teil
stellv. Chefredakteur: Arnd Wängler
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Harald Beiler (bl), Herbert Großer (gr)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Karsten Tittmann, Jörg Brokamp
Redaktionsassistenz: Sylvia Derenthal, Helga Weber, Andrea Pfliegensdörfer
Telefax: 089/4613-5001
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors/Mitarbeiters gekennzeichnet

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt&Technik Verlag AG verlegten Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Isabell Schröfl
Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.), Sabine Tennstaedt; Roland Müller (Fotografie); Ewald Standke, Norbert Raab (Spritzgrafik); Werner Nienstedt (Computergrafik)

Anzeigendirektion: Ralph Peter Rauchfuss
Anzeigenleitung: Philipp Schiede (399) – verantwortlich für die Anzeigen
Telefax: 089/4613-775

Anzeigenverwaltung und Disposition: Monika Burseg (147)

Auslandsrepräsentation:
Auslandsniederlassungen:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. 042-440550/660, Telefax 042-415770, Telex: 862329 mut ch
USA: M&T Publishing Inc.; 501 Galveston Drive Redwood City, CA 94063, Telefon: (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt&Technik Ges. mbH, Große Neugasse 28, A 1040-Wien Telefon: 0222/5871393, Telex: 047-132532

Anzeigen-Auslandsvertretung:
England: F. A. Smyth&Associates Limited, 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ. Telefon:0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeskel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972-3-5562256
Taiwan: Aim International Inc., 4F.-1, No. 200, Sec. 3, Hsin-I Rd.; Taipei, Taiwan, R.O.C., Tel. 00886-2-7548631, -7548633, Fax 00886-2-7548710
Korea: Young Media Inc., C.P.O. Box: 6113, Seoul/Korea, Tel. 0082-2-7564819, /-7742759, Fax 0082-7575789

USA: M&T Publishing Inc.; 501 Galveston Drive Redwood City, CA 94063, Telefon: (415) 366-3600, Telex 752-351

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Robert Riesinger (364)

Vertrieb Handel: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Tel. 0711/6483-110

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 4613-366. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Verkaufspreis: Das Einzelheft kostet DM 16,–

Produktion: Technik: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887); Herstellung: Otto Albrecht (Ltg./917)

Druck: SOV Graphische Betriebe, Laubanger 23, 8600 Bamberg

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax 4613-774.

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleitung: Wolfram Höfler

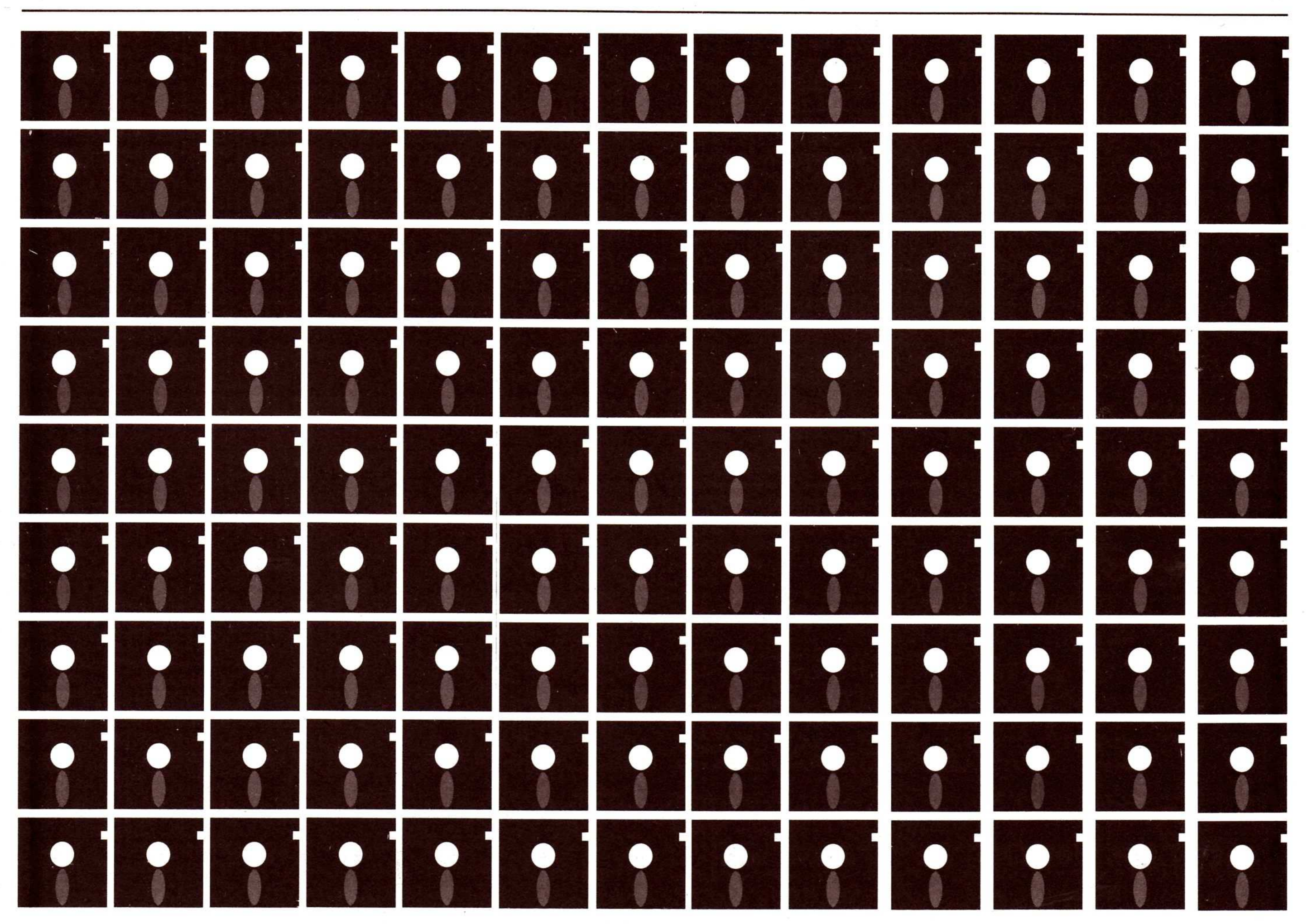
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen: Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

ISSN 0931-8933

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen 089/4613 und dann die Nummer, die in den Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

Mitteilung gemäß dem Bayerischen Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25 % des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt





Keine umständlichen Ladeanweisungen und ein übersichtliches Inhaltsverzeichnis der Diskette auf dem Bildschirm – wer will das nicht? Unser »Disklader« macht es möglich.

Einige Arbeitsschritte sind notwendig, um beim C64 ein Inhaltsverzeichnis von der Diskette zu erhalten. Ferner erschweren diverse Unterdateien zu einem Programm die Übersicht im »Directory«. Genau hierfür finden Sie eine Hilfe auf der ersten Seite der beiliegenden Diskette – den »Disklader«. Er generiert eine eigene Benutzeroberfläche für Ihren C64. In ihr sind Funktionen integriert wie die Anwahl einzelner Programme (mit jeweiliger Kurzbeschreibung), automatisches Laden und Starten von Diskette oder Erkennung der richtigen Diskette und Diskettenseite.

Da sich der Disklader an erster Stelle (auf der ersten Seite) der beiliegenden Diskette befindet, genügt es, wenn Sie zum Laden eingeben:

```
LOAD":*",8
```

Nach der Bestätigung mit <RETURN> dauert es ca. 15 s, bis die Datei im Speicher ist. Sie starten mit RUN und <RETURN>. Anschließend wird das File entpackt (ca. 2 s) und es erscheint die Benutzeroberfläche des »Disklader« (Bild 1). In der rechten unteren Bildschirmhälfte sehen Sie in einer weißen Umrandung den Namen des ausgewählten Programmes. Die unterste Bildschirmzeile zeigt die dazugehörige Kurzerklärung. Zusätzlich finden Sie in der rechten unteren Bildschirmhälfte den Text »Seite 1 auf Disk« oder »Seite 2 auf Disk«. Da Sie die Inhaltsverzeichnisse beider Seiten (ohne die Disk zu wenden) durchblättern können, finden Sie hier die Angabe, auf welcher Seite der Diskette sich das gewählte Programm befindet.

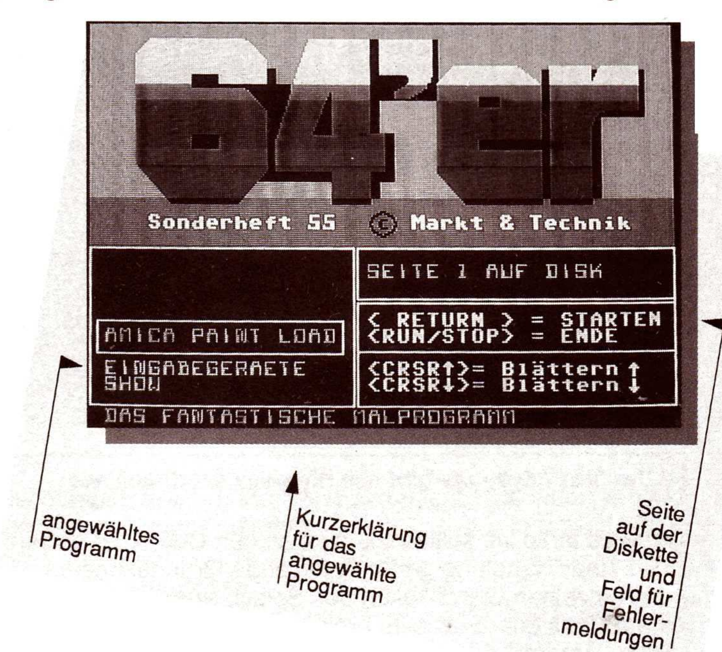
Durch Tastendruck <CRSR aufwärts> bzw. <CRSR abwärts> wählen Sie das nächste oder vorherige Programm von Diskette. Sie blättern sozusagen durch den Inhalt der Programme. <HOME> bringt Sie zum ersten Eintrag des Inhaltsverzeichnisses. Selbstverständlich sind nur die Programme verzeichnet, die sich eigenständig laden oder starten lassen.

<RETURN> führt Sie in den Ladeteil. Zuerst wird die »BAM« (Belegungsplan) der Diskette abgefragt und danach eine Fehlerkanalabfrage der Diskettenstation durchgeführt. Ist dieser Schritt in Ordnung, erscheint kurzzeitig »00, OK, 00,00« am Bildschirm. Eventuelle Fehleranzeigen bleiben sichtbar am Bildschirm (z.B. »21,READ ERROR,18,00« = Drive not ready). Sie lassen sich durch einen beliebigen Tastendruck wieder löschen. Schlagen Sie bitte vorher im Handbuch Ihrer Floppy nach und beseitigen Sie den Fehler. Eine andere Art der Fehlermeldung wird durch einen blinkenden Text dargestellt (z.B. »Bitte Disk wenden« oder »Falsche Diskette«). Sind keine Fehler aufgetreten, lädt der Disklader das von Ihnen gewählte Programm von der Diskette und startet es. Ladefehler, die in dieser Phase auftreten, werden nicht mehr berücksichtigt. Dieser Kompromiß mußte eingegangen werden, da manche Programme den Disklader überschreiben. Ein Rücksprung in den Lader (für die Fehlerabfrage) würde daher zum Absturz des Systems führen. Oder wir könnten nur Programme veröffentlichen, die mit der Benutzeroberfläche zusammenarbeiten. Viele Spiele, Tricks, oder Tools könnten nicht mehr geladen werden.

Für Sie bedeutet dies allerdings, nach jedem Starten eines Programmes den »Disklader« neu zu laden. Falls Sie die Benutzeroberfläche verlassen wollen, ist dies mit <RUN/STOP> möglich. Sie befinden sich dann im normalen »Basic« des C64. Für einen Neustart geben Sie

```
SYS 12032
```

ein und bestätigen mit <RETURN>. Dieser Neustart funktioniert auch nach einem »Reset«, d.h. wenn Sie durch einen angebrachten Taster einen »Hardware-Reset« ausgelöst haben. Sie sollten zwischenzeitlich kein Programm geladen haben, da dies den verwendeten Speicherbereich überschreiben könnte.



Laden Sie in diesem Falle den Disklader neu. Wir haben bei der Programmierung größten Wert auf Kompatibilität mit den unterschiedlichsten Betriebssystemerweiterungen gelegt. Lediglich bei der Gerätekonfiguration C128 mit RAM-Erweiterung und zweiter Diskettenstation sollten Sie die externe Floppy ausschalten. (gr)

Kurzinfo: Disklader

Programmart: Hilfsprogramm zum Laden der Programme auf der beiliegenden Diskette
Laden: LOAD":*",8
Starten: Nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: über Tastatur
Programmautor: H. Großer



von Thomas Noone

Kennen Sie dieses unbehagliche Gefühl, in einem Raum zu stehen und zu wissen, hier stimmt etwas nicht? Sie schauen sich um und entdecken eine geheimnisvolle Truhe. Beim Öffnen entweicht eine Wolke, die sich zu einem riesigen Geist zusammenbraut... »Betrete Raum - untersuche Raum - öffne Truhe - ein Geist taucht auf...«.

Zweimal die gleiche Szene eines Abenteuerspiels: Einmal in vollständigen Sätzen und schließlich im stark verkürzten Adventure-Stil. Trotz der sprachlichen Verstümmelung faszinieren diese Computerabenteuer immer mehr Menschen. Aus einer verzwickten Situation herauszukommen ist viel spannender, als mit dem Joystick herumzurühren und auf imaginäre Feinde zu ballern.

Viele Hobbyprogrammierer wagen sich nicht an ein Adventure. Ein Textabenteuer aufzubauen scheint schwierig zu sein. Doch die Angst vor dem vermeintlichen Programmierdschungel ist unbegründet. Adventures haben entfernt sogar etwas mit »Dateiverwaltung« zu tun.

Wir zeigen Ihnen den groben Ablauf eines Adventures, mit genügend Details, um ein eigenes Spiel einzurichten, aber einfach genug, um auch geringe Programmierkünste nicht zu überfordern. Dabei verwenden wir das unveränderte C64-Basic.

Bevor Sie mit dem Programmieren beginnen, sollten Sie erst einmal die Handlung festlegen. Dafür genügen Papier und Bleistift:

In groben Zügen wird die Szenerie beschrieben und jeder mögliche Lösungsweg notiert. Erst wenn die Struktur des Adventures fertig ist, sollten Sie sich an den Computer setzen.

```
West of House                         Score: 0/0

ZORK I: The Great Underground Empire
Copyright 1982 by Infocom, Inc.
All rights reserved.
ZORK is a trademark of Infocom, Inc.
Release 30 / Serial number 830330

West of House
You are standing in an open field west
of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>Open the mailbox
Opening the mailbox reveals a leaflet.

>Take the leaflet and read it.
Taken.

WELCOME TO ZORK
     ZORK is a game of adventure,
danger, and low cunning.
```

[1] Das Text-Adventure gibt alle Hinweise schriftlich aus

Zu einer Handlung gehören folgende Grundelemente:
- die einzelnen Örtlichkeiten des Spiels, seien es Räume in einem Haus oder Plätze im Freien. Im folgenden nennen wir diese »Zimmer« oder »Raum«;
- die im Spiel manipulierbaren Gegenstände, die »Objekte«;
- das Vokabular an »Verben«;
- eine »Logik«, die den Handlungsablauf bestimmt.

Das Programm dazu läßt sich grob in folgende Einzelschritte aufteilen:
1. Variablen definieren. Arrays initialisieren.
2. Objekt in Arrays lesen.
3. Erstes Zimmer abbilden.
4. Eingabe abwarten.
5. Eingabe auswerten.
6. Zurück zu 4.

Punkt 5 (Eingabe auswerten) ist wohl zwar der schwierigste Teil eines Adventure-Programms, aber keine Angst, wir klären in einfacher Form die wichtigsten Details.

Ein Zimmer eines Adventures wird durch einen Text (Abb. 1) oder durch ein Bild (Abb. 2) beschrieben. Die Liste aller möglichen Ausgänge weist den Weg in ein anderes Zimmer. Dazu muß jeder Raum im Programm eine eindeutige Nummer besitzen. Zu dieser Identifikationsziffer gehören Name und Beschreibung des Bildes sowie Informationen über die angrenzenden Zimmer. Die Datensätze für die einzelnen Bilder lassen sich als DATA-Statements oder als Daten auf Diskette schreiben. Wichtig dabei ist, daß unter der Nummer alle Daten eindeutig definiert sind. Sind nur vier Bewegungsrichtungen erlaubt und die Zimmernummer 0 für »kein Durchgang«, die Nummer 128 für »Tod« vereinbart, entsteht folgender Datensatz:

```
10000 DATA 2,3,0,128,"Zimmer 1".
```

Das bedeutet, im Norden befindet sich Zimmer 2, im Osten Zimmer 3, im Süden eine Wand, und im Westen der Tod (N,O,S,W,»Text«). Zimmer 1 ist dann eine Raumbeschreibung, die während des Spiels am Bildschirm ausgegeben wird.

Falls Sie diese Daten für Zimmer 3 verwenden wollen, müssen vorher zwei DATA-Statements mit gleicher Struktur liegen. Mit

```
8000 RESTORE
8010 FOR T=1 TO ZN
8020 FOR T1=1 TO 4
8030 READ R(T1)
8040 NEXT T1
8050 READ TX$
8060 NEXT T
8070 RETURN
```

gestalten Sie ein Unterprogramm, das die Richtungs- und Textinformation des Zimmers »ZN« in das Array »R« und den String »TX$« liest.

Zeichnen Sie Ihre Landschaft als Karte auf (Abb. 3) und übertragen Sie dieses Schema in die Datensätze.

Die Zimmer sind damit festgelegt. Wir könnten uns durch unsere Adventure-Landschaft bewegen, aber für ein richtiges Adventure benötigen wir noch Objekte - das sind Gegenstände, deren Funktion und Anwendung der Spieler anfangs nicht kennt. Erst durch Ausprobieren kommt er hinter den Verwendungszweck.

Jedes Objekt hat eine Nummer, einen Namen und einen Zustand. Der Zustand eines Objekts sollte der Nummer des Zimmers entsprechen, in dem das Objekt liegt. Für unser Programm wird Zustand 0 als »zerstört« festgelegt. Als DATA-Statement schreiben wir:

```
12000 DATA 0, "Papier"
12001 DATA 1, "Bleistift"
```

Papier trägt der Spieler bei sich, der Bleistift liegt in Zimmer 1. Wenn Papier unser Objekt 1 wäre, Bleistift Objekt 2 usw., können alle definierten Objekte in das Array »OB$« und deren Zustände in Array »OB« gelesen werden. Es lassen sich dann für eine Zimmernummer sehr schnell alle Objekte finden. Beispielsweise kann man mit folgendem Programmteil alle im Zimmer mit der Nummer »ZN« vorhandenen Objekte ausgeben:

```
8205 PRINT "DU SIEHST"
8210 FOR T=1 TO OA
8220 IF OB(T) < >ZN THEN 8240
8230 PRINT OB$(T)
8250 RETURN
```

»OA« enthält dann die Anzahl der Objekte. Die Objekte lassen sich problemlos auf der Karte (Abb. 3) festhalten.

Mit diesem Wissen läßt sich bereits ein einfaches Adventure-Gerüst programmieren, das es erlaubt, sich von Zimmer

Viele Wege zur Gänsehaut

Adventure Marke Eigenbau



Begeben Sie sich ins Land der Fantasie und lassen Sie andere an Ihren Abenteuern teilhaben. Adventures zu programmieren ist leichter, als Sie denken.

[2] In einem Bild-Adventure werden alle wichtigen Aussagen grafisch dargestellt

zu Zimmer zu bewegen. Zuerst noch ein Unterprogramm:

```
8100 PRINT CHR$(19)
8110 PRINT TX$
8120 PRINT "Ausgänge:"
8130 FOR T=1 TO 4
8140 IF R(T)>0 THEN PRINT R$(T);
8150 NEXT T
8160 PRINT
8170 RETURN
```

Wenn irgendwo am Programmanfang steht

```
R$(1)="NORDEN":R$(2)="OSTEN"
R$(3)="SÜDEN":R$(4)="WESTEN"
```

kann Zeile 8100 bis Zeile 8170 die Zimmerbeschreibung und alle Ausgänge aus einem Zimmer ausdrucken, einschließlich der »tödlichen«. Unser Programmgerüst reagiert momentan nur auf die Eingaben »N«, »O«, »S« und »W«. Die Zeilen 100 bis 190 (unten) prüfen, ob die Eingabe einer unserer vier Richtungen in R$(1) bis R$(4) entspricht, und wenn ja, wird das neue Zimmer betreten.

```
60 REM Zimmer 1 ist Anfang
65 ZN=1 GOSUB 8000
70 GOSUB 8100
75 GOSUB 8200
99 REM HAUPTSCHLEIFE DES SPIELS
100 INPUT "BEFEHLE"A$
110 IF LEN (A$)>1 THEN 200
120 FOR T=1 TO 4
130 IF LEFT$(R$(T),1)=A$ THEN 150
140 NEXT 1: GOTO 100
150 ZN=R(T)
160 GOSUB 8000
170 GOSUB 8100
180 GOSUB 8200
190 GOTO 100
200 GOTO 100
```

Hier wird bereits mit den besagten Unterprogrammen gearbeitet. Zu beachten ist, daß keine Eingabefehler abgefangen werden.

Von der Handlung wurden bisher die Verben und die Logik noch nicht besprochen. Unser Programmgerüst zeigt dies sehr deutlich, wir können zwar in der Gegend herumwandern, zu viel mehr reicht es aber noch nicht. Im Gegenteil - Sie können sogar Richtungen erreichen, die nicht vorgesehen sind. Und von Sterben kann gar nicht die Rede sein. Um das zu ermöglichen, ändern wir folgende Zeilen:

```
150 IF R(T)=0 THEN100
152 IF R(T)=128 THEN END
155 ZN=R(T)
```

In Zeile 150 wird auf Zulässigkeit überprüft. Bei »0« hatten wir definiert, ist diese Richtung gesperrt - also zurück zur Warteschleife. In Zeile 152 wird der Eintrag auf »128« (vorher als »tot« bestimmt) getestet. Dadurch wird das Programm abgebrochen. Sie können für »END« auch einen Sprungbefehl zu einer eigenen Routine eintragen, um mit einem Bild oder Text abzuschließen.

Gehen wir davon aus, daß ein vernünftiges »Gespräch« mit unserem Adventure-Programm nur dann möglich wird, wenn unsere Verben und Hauptwörter mehr als ein Buchstabe lang sind, bedeutet das für unser Gerüst einen Sprung zu Zeile 200, sobald eine längere Eingabe vorliegt.

Es gilt also, ab Zeile 200 eine Routine einzusetzen, die längere Eingaben auf ihren Inhalt hin untersucht. Diese Routine nennt man »Parser«. Das Wort kommt aus dem Englischen und bedeutet, etwas nach bestimmten Gesichtspunkten aufzuteilen.

Parser übersetzt Befehle

Wir gehen davon aus, daß eine vernünftige Eingabe aus zwei Wörtern besteht. Beispielsweise »BLEISTIFT HOLEN«. Um diese Eingabe zu analysieren, muß unser Parser einen Eingabesatz in seine Bestandteile »Objekt« und »Verb« zerlegen. Folgende Routine ist ein einfacher Parser, der entweder ein Verb und ein Objekt zurückgibt oder die beiden Variablen auf leer setzt:

```
8400 FOR T=1 TO LEN(A$)
8410 IF MID$(A$,T,1)=" "THEN 8430
8420 NEXT T:V$="":O$="":RETURN
8430 O$=LEFT$(A$,T-1)
8440 V$=RIGHT$(A$,LEN(S$)-T)
8450 RETURN
```

Diese Routine sucht stur nach einem Leerzeichen und übernimmt alles links davon in »O$«, alles rechts vom Leerzeichen in »V$«.

Um diese Routinen anzuspringen ersetzen wir die Zeile 200 in unserem Programmgerüst durch:

```
200 GOSUB 8400
210 PRINT O$,V$:GOTO 100
```

Zeile 210 ist nur eine Zwischenkontrolle, die uns zeigt, ob der Parser richtig arbeitet. Jetzt sind wir, soweit die Punkte »Verben« und »Logik« zu verwirklichen.

Unser Ziel ist ein Adventure mit einer programmierten Handlung. Dies bedeutet, sowohl Vokabular als auch Handlungslogik sind feste Bestandteile des Programms.

Zunächst wollen wir mit »BLEISTIFT HOLEN« den Bleistift in den Besitz des Spielers übergehen lassen. Die Zeile dafür lautet:

```
IF V$= "HOLEN" AND O$="BLEISTIFT" THEN OB$(2)=0
```

Ein neuerliches Ausgeben des Zimmers mit Routine 8200, würde den Bleistift nicht mehr anzeigen. Dummerweise hebt diese Programmzeile den Bleistift immer auf, ohne zu prüfen, ob das überhaupt möglich ist! Das gewünschte Objekt sollte aber im selben Zimmer wie der Spieler sein. Deswegen erweitern wir die Zeile und schreiben:

```
IF V$="HOLEN" AND O$="BLEISTIFT"
AND ZN=OB(2) THEN OB(2)=0
```

In unserem Adventure-Gerüst nehmen wir die Zeilen ab 1000 für Verb- und Objekteingaben des Spielers. Wir ersetzen die Zeile 210 durch

```
210 GOSUB 1000: GOTO 100
```

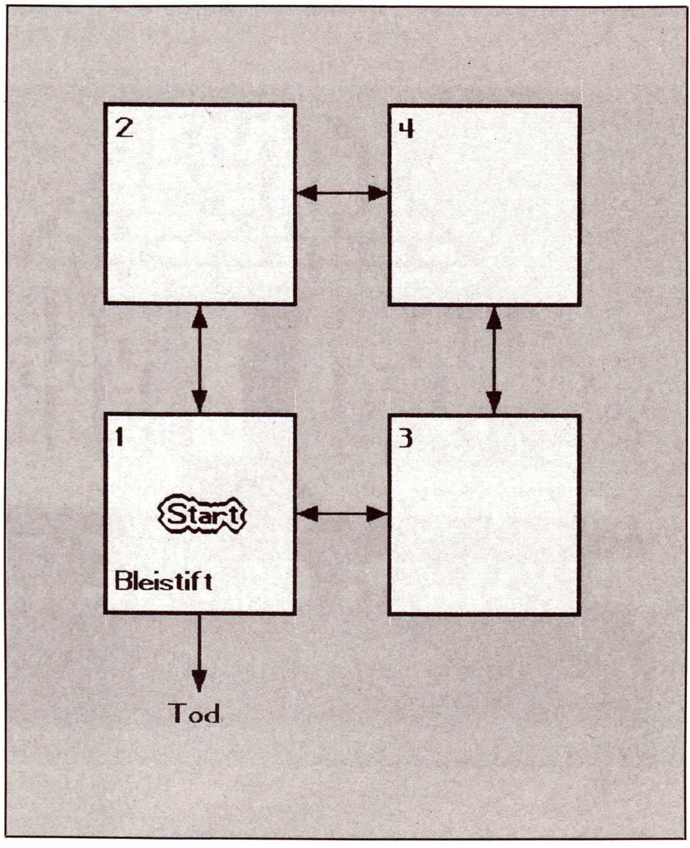
und fügen ein:

```
1000 IF V$="HOLEN" AND O$="BLEISTIFT" AND ZN=OB(2)
THEN OB(2)=0
7900 GOSUB 8100:GOSUB 8200
7910 RETURN
```

Jetzt können wir uns bewegen und in Zimmer 1 den Bleistift aufheben.

```
1100 IF V$="HINLEGEN" AND O$="BLEISTIFT" AND OB(2)
=0 THEN OB(2)=ZN
```

Zeile 1100 erlaubt uns, den Bleistift auch wieder loszuwerden. Wir tippen ab Zeile 1000 Programmzeilen ein, die das gesamte Vokabular des Adventures mit den entsprechenden Reaktionen enthalten.



[3] In dieser Form ist das Verbindungsmuster der Zimmer am übersichtlichsten

Zeile 7900 gibt unser Zimmer neu aus, wenn eine Eingabe über den Parser gelaufen ist. Dies ist bei unsinnigen Eingaben überflüssig, aber wenn Objekte verschwinden oder hinzukommen, sollte die Zimmerbeschreibung dies auf alle Fälle berücksichtigen.

Einige Tips und Tricks helfen, aus dem bestehenden Programmgerüst ein vollständiges Adventure zu machen. Wie schon gesagt, ist unser Parser sehr primitiv. Er sucht stur nach einem Leerzeichen in der Eingabe und würde bei typischen Ein-Wort-Befehlen wie »INVENTUR« oder »SAVE« versagen. Außerdem sind nur die ersten vier oder fünf Buchstaben eines Objekts und Verbs notwendig, um vom Programm verstanden zu werden. Der Parser soll deshalb einzelne Wörter weitergeben und alle Eingaben auf die Mindestlänge ab-

schneiden. Man könnte dann Zeile 1000 als

```
1000 IF V$="HOL" AND OB$="BLEI" AND ZN=OB(2) THEN
OB(2)=0
```

schreiben. Eingabe und Auswertung erfordern dadurch weniger Schreibarbeit. Es fehlt noch die obligatorische Inventur, die alle Objekte mit OB(T)=0 ausgibt. Voraussetzung ist ein entsprechender Parser und eine kurze Ausgaberoutine.

Probleme mit DATA-Zeilen

Bei unserem Programmgerüst bereiten manchmal auch die DATA-Statements Ärger. Besonders weil nur »RESTORE« und nicht wie bei anderen Computern »RESTORE "Zeilennummer"« vom Basic-Interpreter akzeptiert wird. Wenn neue Zimmer oder Objekte in die DATA-Zeilen aufgenommen werden sollen, muß man die Variable »OA« (Anzahl der Objekte) auf den neuesten Stand bringen. Außerdem muß der gesamte Zimmerdatenblock gelesen werden, bevor man alle Objekte in »OB$(T)« speichern kann. Wer hier nicht genau weiß, wie viele Zimmer vorhanden sind, landet nicht am Anfang des Objektdatenblocks, sondern irgendwo anders, was mit Sicherheit zu Fehlern führt.

Eine andere Möglichkeit ist, die einzelnen Blöcke mit Sonderzeichen wie »#« oder »&« abzugrenzen. Beim Einlesen von »#« ist der Zimmerblock zu Ende und das Objekt kann verwendet werden. Wird beim Einlesen noch mitgezählt und »OA« mit dem Zählwert beim Erreichen von »&« gleichgesetzt, ist richtig initialisiert.

Sehr problematisch können auch die Zeilen ab 1000 werden, in denen die Eingabe ausgewertet wird:

Normalerweise hat ein Verb für viele Objekte Gültigkeit. Werten Sie deshalb alle erlaubten Eingaben sortiert nach Verben aus. So können alle Zeilen übersprungen werden, die das eingegebene Verb nicht bearbeiten. Beispielsweise mit folgender Routine:

```
1000 IF V$ <>"HOL" THEN 1200
1010 IF O$="Blei" AND OB(2)=ZN THEN OB(2)=ZN:GOTO
7900
1200 IF V$ <>"HIN" THEN 1300
```

Erfüllt unser »V$« keine der IF-Bedingungen, gilt dieses Verb als nicht erlaubt.

Auch Synonyme (Wörter mit ähnlicher Bedeutung) werden von unserem Adventure-Gerüst noch nicht berücksichtigt. »NEHMEN«, »AUFHEBEN«, »MITNEHMEN« sollte für den Spieler dasselbe bedeuten wie »HOLEN«. Als praktikables Verfahren hat sich das Numerieren herausgestellt. Jedes im Spiel erlaubte Verb erhält die gleiche Nummer wie das dazugehörige Synonym. Ähnlich wie Objekte, lassen sich diese Datenblöcke im Programm – oder auf einem Speichermedium – festhalten. Beim Initialisieren des Spiels werden alle Verben und Kennzahlen in die Felder »V$(T)« und »V(T)« eingelesen und lassen sich dann mit »V$(T)« bequem suchen. Mit »V(T)« wird was weiterverwendet. Zeile 1000 sieht dann folgendermaßen aus:

```
1000 IF V<>1 THEN 1200
```

wobei »V« die im Array »V(T)« gefundene Zahl ist.

Findet man in »V$(T)« nichts, ist die Eingabe nicht vorgesehen. In der Handlung wird manchmal ein Zimmer nicht weiter verwendet (durch den Spielverlauf verboten oder zerstört). Ist dieser Raum nicht an letzter Stelle, müssen seine Daten im Programm bleiben, da sonst die Suche ab Zeile 8000 nicht mehr klappt.

Wenn Sie eine Kennzahl für jedes Zimmer in die DATAs einfügen, läßt sich solange suchen, bis entweder die Nummer gefunden ist oder keine weiteren Zimmerdaten vorliegen.

Um Ihnen die Abtipperei zu ersparen, befindet sich auf der beiliegenden Diskette das Programm »ADV GERUEST«. Es ist sowohl vom Disk-Lader (Seite 21) als auch direkt von der Diskette zu laden. Beachten Sie bitte:

Bei Verwendung des Disk-Laders wird dieses Programm nicht automatisch gestartet.

Bei direkter Verwendung von Diskette laden Sie mit:

```
LOAD"ADV GERUEST",8
```

und bestätigen mit <RETURN>.

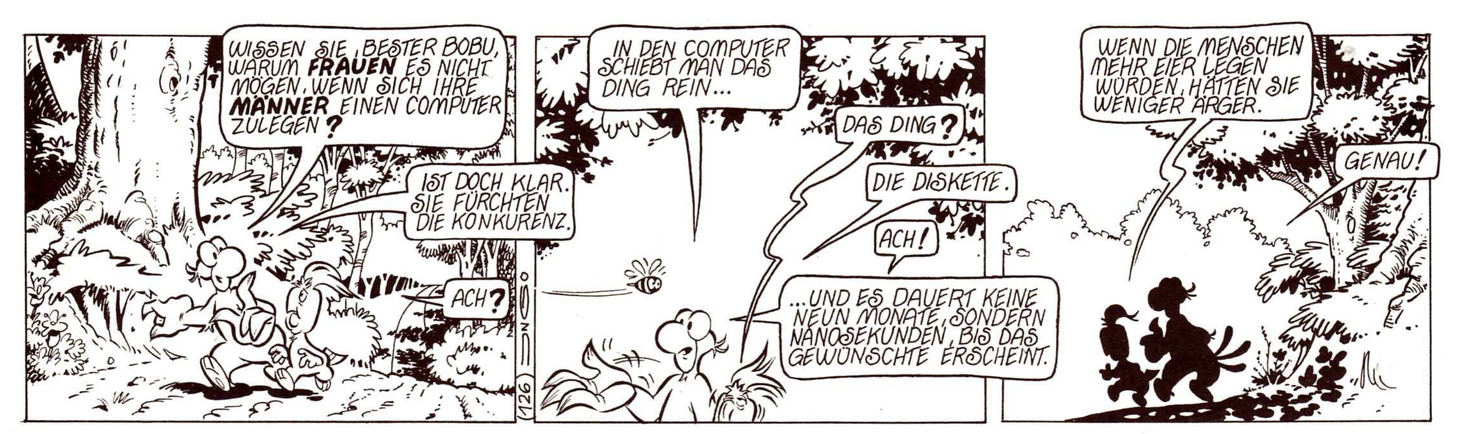
Nach dem Ladevorgang können Sie das Adventure-Gerüst auflisten (LIST) und verändern. Die unterschiedlichsten Abenteuer lassen sich damit nach Ihren Wünschen gestalten.

Sie werden feststellen: Adventures zu schreiben ist spannender, als Adventures zu spielen. (gr)

Kurzinfo: Adventure-Gerüst

Programmart: Rahmenprogramm für Adventures
Laden und Starten: LOAD "ADV GERUEST"
Steuerung: Tastatur
Benötigte Blocks: 7
Besonderheiten: dient als Grundlage für ein Adventure – muß erweitert werden
Programmautor: Thomas Noone





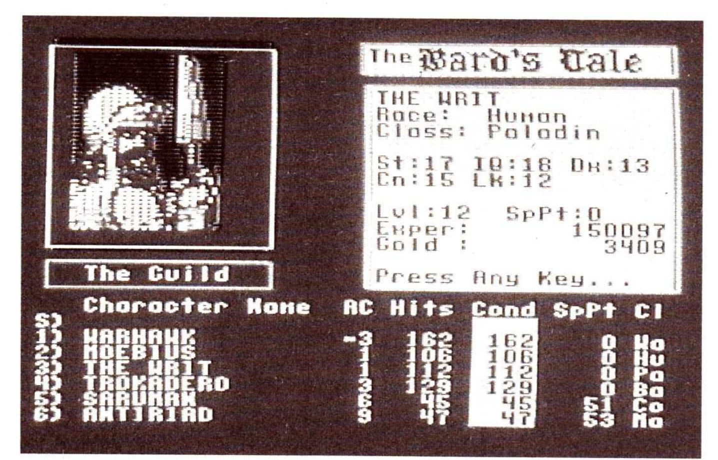
Rollenspiele – Einstieg ins Abenteuerland

Fantasy und böse Mächte

von Anatol Locker

Machen Rollenspiele süchtig? Kaum jemand, der sich länger als eine Nacht damit beschäftigt hat, ist je wieder davon abzubringen. Unser Rollenspielführer verrät die wichtigsten Fachbegriffe dieses Genres.

Woher kam die Idee zu Rollenspielen? Grundkonzept aller derartiger Adventures ist es, sich in einen fiktiven Charakter hineinzuversetzen und entsprechend zu reagieren. Ursprünglich spielte man ohne Computer: Man traf sich dazu in kleinen Gruppen. Ein Spielleiter (Dungeon Master) fungierte als Erzähler, leitete und verwaltete das Spielgeschehen. Alle anderen Personen übernahmen die Rolle einer imaginären Spielfigur und stürzten sich in haarsträubende Abenteuer.



[1] Der Senkrechtstarter unter den Rollenspielen: The Bard's Tale

Bei diesen »computerlosen« Rollenspielen wird viel gewürfelt, gerechnet und verwaltet. Ein findiger Mensch kam auf die Idee, diese lästigen Verwaltungsaufgaben, die den Spielfluß meist hemmen, dem Computer aufzubürden. Dieser rechnet aus, was sonst von Hand erwürfelt wurde.

Grenzenlose Fantasie

Viele Geschichten sind im Fantasy-Genre angesiedelt. Andere spielen in der Zukunft (Sciene-fiction). Die Fantasiewelten sind in der Regel von bösen Mächten durchsetzt, was selbstverständlich nicht so bleiben soll. Ob z.B. in »Bard's Tale« die Stadt Skara Brae vom Unhold Mangar besetzt ist oder in »Wasteland« nach einem Atomkrieg plündernde Banden ihr Unwesen treiben: Die Spielhandlungen ähneln sich sehr. Eine mehr und weniger arme, einsame und schwache Heldengruppe zieht aus, um die bösen Mächte das Fürchten zu lehren.

Die Spielfigur in einem Rollenspiel nennt man »Charakter«. Alle Attribute eines solchen Charakters werden zu Spielbeginn vom Computer zusammengestellt. Der Figur verleiht man anschließend einen wohlklingenden Namen (zur Unterscheidung von den Mitstreitern und zur Belustigung) und läßt sie auf den rauhen Spielalltag los.

Es gibt Rollenspiele, in denen nur ein einziger Charakter gegen die feindliche Übermacht ankämpft. Aber nicht alle Helden sterben einsam: Charaktere treten meist geballt auf. So ein wilder Haufen wird »Party« genannt. Streng demokratisch geht es da zu. Alle kämpfen, alle bekommen Prügel ab und den gleichen Anteil Gold.

Jeder Charakter gehört einer bestimmten Rasse und Klasse an. Bei einem Fantasy-Rollenspiel sind Menschen, Elfen, Zwerge, Gnome und »Hobbits« die gebräuchlichsten Rassen. Jede hat ihre Vorzüge: Ein Elf kann es mit der Magie recht gut, während ein »Ork« eher für Meuchelmorde taugt.

»Hit Points« und Heiler

Aber was wäre ein Rollenspiel ohne Beruf? Jeder Charakter kann sich z.B. als Krieger, Paladin, Barde, Magier, Dieb oder Wizard verdingen. Da Sie die Party ein ganzes Rollenspielleben lang am Hals haben, sollten Sie klug auswählen, sonst macht man schnell den Bock zum Gärtner.

»Hit Point« (Health Points, Endurance) ist wohl der wichtigste Begriff für einen Rollenspieler. Wenn ein Charakter Prügel bezieht, verschlechtert sich sein Zustand. Natürlich kann ein geschwächter Charakter nicht mehr kräftig zuschlagen. Wenn die Hit Points auf Null zusammengeschrumpft sind, ist der Held klinisch tot. Keine Panik, es gibt genügend Möglichkeiten, den Toten wieder zum Leben zu erwecken. Man geht zum nächsten Heiler und läßt den Verblichenen »restaurieren« – selbstverständlich kosten solche Heilmethoden jede Menge Gold. Kostet der Charakter zuviel, basteln Sie sich doch einen neuen, der mehr aushält!

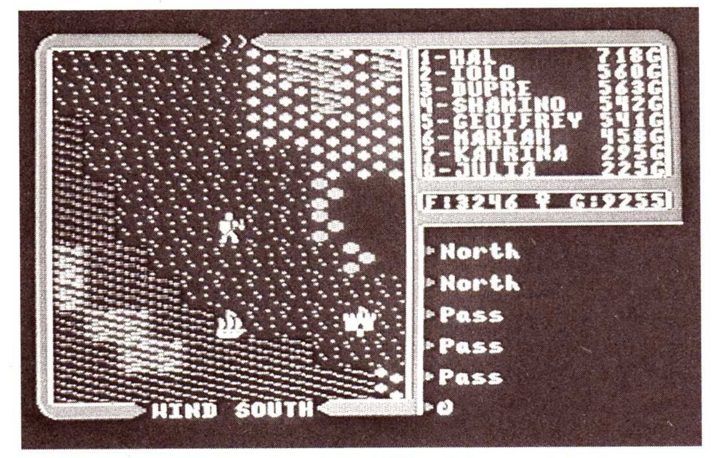
»Strength« benötigt jeder gute Kämpfer. Je höher die Punktezahl, desto wüster schlägt die Spielfigur um sich. Mit einer guten »Konstitution« ermüdet der Charakter nicht so schnell, er ist generell robuster. Ähnlich verhält es sich mit dem Begriff »Dexterity«. Je gewandter der Charakter, desto schwerer läßt er sich treffen.

Mit ein wenig Glück hat der Held mehr Chancen im Spiel. Er tappt nicht sinnlos in jede Falle, kann auch zufällig im Kampf Sieger sein oder findet tolle und nützliche Gegenstände. Mit Intelligenz verhält es sich wie im richtigen Leben: Nicht jeder ist in reichem Maße mit ihr gesegnet. Ein intelligenter Charakter ist für einen magischen Beruf allerdings bestens geeignet. Außerdem kann er Fallen und Fußangeln

schnell erkennen und stellt sich schlauer als der Durchschnitts-Ork an. Besonders wichtig ist der Rüstungsschutz, auch »Armour Class« genannt. Je dicker die Rüstung, desto besseren Schutz bietet sie. Wer ganz großes Glück hat, findet schon mal eine verzauberte Rüstung.

Wie rüste ich mich aus?

Haben Sie Ihren Charakter zusammengestellt, geht es an die Ausrüstung, genannt »Items«. Diese gibt es bei einem Rollenspiel in rauhen Mengen. Man kauft sich Messer, Schwerter, Zauberstäbe, Fackeln, Rüstungen, Schilde, Proviant, Schlüssel, Karten und andere Dinge mehr in Geschäften, Läden oder Basaren. Dies ist der kostspielige Weg, um an eine Ausrüstung zu kommen. Billiger ist es, darum zu kämpfen - allerdings auch gefährlicher. Die Ausrüstungsgegenstände haben verschiedene Wirkungen auf die einzelnen Klassen. Was macht beispielsweise ein Kämpfer mit einem Zauberstab und ein Magier mit einer monströsen Axt? Beide sollten am besten tauschen.



[2] Eine ganze Welt gilt es bei »Ultima IV« zu entdecken

Kaum eine Party kommt ohne Hilfe eines Magiers aus. Schließlich kann man seinem Gegner statt einer Streitaxt auch einen Zauberspruch um die Ohren hauen. Ein gutes magisches System wie bei »Bard's Tale III« bietet ein Sammelsurium von ca. 70 bis 100 Sprüchen, die der Magier aber erst im Laufe seiner Karriere kennenlernt. Bei den Versionen 4 und 5 von »Ultima« muß er sich sogar die Zutaten zusammensuchen. Es gibt Zauberformeln, die entfachen Licht, lassen einen Kompaß erscheinen, teleportieren die Party oder lassen häßliche Monster in Erdspalten verschwinden. Jeder Spruch, der losgelassen wird, kostet den Magier Zeit, Energie und Nerven. Pro Zauberspruch wird eine gewisse Menge magischer Energie abgezogen. Die »Spell Points« geben darüber Auskunft, wie es um die Energie eines Sprüchemachers bestellt ist.

Angst vor Monstern?

Ohne Ungeheuer geht in einem Rollenspiel gar nichts. Die Auswahl an Feinden ist schier unerschöpflich. Ob es nun Orks, böse Magier, Ninjas, Skelette, Ratten, Mimics oder gar Drachen sind: Als Rollenspieler sollte man nicht lange zögern. Alles, was sich in den Weg stellt und nach dringlicher Aufforderung nicht weicht, wird mehr oder weniger stilvoll weggeprügelt. Für jeden Feind brauchen Sie eine spezielle Taktik. Meist reicht ein Schwerthieb, manchmal muß man mit speziellen Items aufwarten, um sie verschwinden zu lassen.

Für jedes Monster, das von der Bildfläche verschwindet, gibt es »Experience Points«. Diese Punkte bilden den Schlüssel zum Spiel. Je mehr man davon bekommt, desto schneller gelangt man in höhere Levels. Pro Spielstufe erhöht sich die Anzahl der Hit Points, meist werden auch die Charakterpunkte nach oben gesetzt. Das hat seine Vorteile: Einen Charakter in Level 20 kann ganz anders hinlangen als einer in Level 4. Teuflisch ist der Anreiz, seinen Charakter »mal schnell« noch einen Level nach oben zu befördern - mit dieser Absicht verbringt man schnell eine Nacht vor dem Computer und wundert sich, daß es schon wieder fünf Uhr morgens ist.

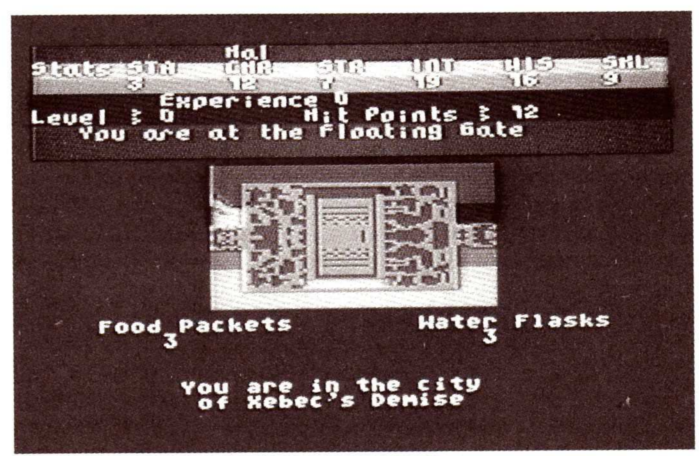
Bei dem Begriff »Dungeons« bekommen Rollenspieler schnell glänzende Augen. Dungeons sind für gewöhnliche feuchte, muffige Kellergewölbe, verrottete Kanalsysteme oder verwunschene Schlösser. Orte, an denen man besser nicht herumlaufen sollte. Hier findet man die größten Schätze und tollsten Items, die selbstverständlich auch von den übelsten Monstern bewacht werden.

Rollenspiele, die man kennen sollte

Folgende Spiele haben unter der Gemeinde der C64-Adventure-Freaks viel Aufsehen erregt. Einige überzeugen durch tolle Grafik, andere zeichnen sich durch gelungene Gags aus - kennen sollte man sie alle:

The Bard's Tale I, II & III

Diese Spielserie hat den Rollenspiel-Boom auf dem Computer erst richtig ausgelöst (Abb. 1). Sie haben eine riesige Fläche, die es zu erforschen gilt, ein cleveres magisches System, komfortable Benutzerführung sowie jede Menge logischer Rätsel zur Verfügung.



[3] Viele dunkle »Dungeons« findet man in »Alternate Reality«

Ultima I bis V

Ohne die »Ultima«-Reihe (Abb. 2) wären die Computerrollenspiele nicht denkbar. Ultima besitzt zwar keine spektakuläre Grafik, dafür eine Menge liebenswerter Details.

Alternate Reality

In diesem Rollenspiel (Abb. 3) wurden Sie von einer fremden Macht gekidnappt und in einer mysteriösen Stadt wieder abgesetzt. Fünf Teile dieser »Saga« sind geplant.

In vielen Rollenspielen finden sich Elemente aus Adventures wieder. In den Dungeons stoßen Sie auf Rätsel, die Sie unbedingt vorher lösen müssen, um weiterzukommen. Man braucht für Rollenspiele eben nicht nur taktisches Geschick, sondern vor allem Grips. (bl)

»Graphic Adventure Organizer« – Hires-Grafiken für Adventures

Abenteuerliche Bilder

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte, vor allem bei fesselnden Abenteuerspielen. Mit dem »Graphic Adventure Organizer« geht's kinderleicht, Hires-Bilder in eigene Programme zu übernehmen.

von Jörg Brokamp

Dieses Utility nützt allen Adventure-Programmierern, die zwar mit dem Basic 2.0 des C64 arbeiten, sich aber nicht mit der langweiligen Blockzeichensatzgrafik zufriedengeben. Tiefgreifende Vorkenntnisse über hochauflösende Grafik, Maschinensprache oder Rasterzeilen-Interrupt-Programmierung sind nicht erforderlich.

Einzige Voraussetzung: Sie müssen im Besitz so bekannter Malprogramme wie Koalapainter oder Paint Magic (aus dem 64'er-Sonderheft 50) sein, da Sie die geplanten Grafiken für Ihr Abenteuerspiel damit zunächst einmal entwerfen müssen. Ist das Multicolorbild fertig, laden Sie das Utility:

```
LOAD "OGA INIT",8,1
```

von der beiliegenden Diskette. Gestartet wird es mit folgenden Anweisungen:

```
NEW
SYS 49152
```

Zunächst erscheint im oberen Bildschirmbereich (exakt zehn Zeilen) nur wüstes Byte-Chaos, darunter finden Sie die Dialogbox zur Steuerung des Programms (Abb.1).

Die erste Frage, die man beantworten muß, gilt dem Anlegen einer neuen Tabelle. Geben Sie hier <N> (für »Nein«) ein, können Sie mit der letzten Aufstellung weiterarbeiten. Wenn Sie das Programm zum ersten Mal starten, hat dies natürlich wenig Sinn. Drücken Sie also die Taste <J>. Jetzt müssen Sie bestimmen, ob der RAM-Bereich von $C000 (49152) bis $CFFF (53247) für die Ablage der Grafikdaten verwendet werden soll. Sollten Sie sich auch hier für <N> entscheiden, besteht die Möglichkeit, den Speicherbereich für andere Maschinenprogramme zu nutzen, allerdings verlieren Sie dadurch wertvollen Speicher für die Grafikdaten und müssen mehrmals neue Datenblöcke nachladen.

Hier die Erklärung der anderen Funktionen des Auswahlmenüs:

F1 LOAD

Hires-Grafiken von Koalapainter oder Paint Magic lassen sich laden. Falls Sie ein anderes Grafikprogramm benützen, beachten Sie unsere Hinweise im Textkasten. Verwenden Sie zum Laden der Bilder den exakten File-Namen (z.B. bei Koala-Bildern ist das revers geSHIFTete »A« und die Standardbezeichnung »PIC« vorgegeben). Ist der zur Verfügung stehende Speicher gefüllt, erhalten Sie den Hinweis »Speicher voll«. Da die Grafiken gepackt werden, reicht der vorgesehene Speicher zur Verwaltung eines Grafikblocks von ca. zehn Bildern.

F3 SAVE

Der Grafikblock wird unter einem frei wählbaren Dateinamen auf Diskette gespeichert. Achten Sie darauf, daß der Speichervorgang ordnungsgemäß abläuft (Diskette darf z.B. nicht schreibgeschützt sein). Das Programm gibt keine Fehlermeldung darüber aus.

F5 DIRECTORY

Das Inhaltsverzeichnis der aktuellen Diskette im Laufwerk wird angezeigt. Dies ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie auf einer Grafikdiskette mit einer Vielzahl von Dateien das entsprechende Bild-File zum Bearbeiten mit »OGA INIT« heraussuchen müssen.

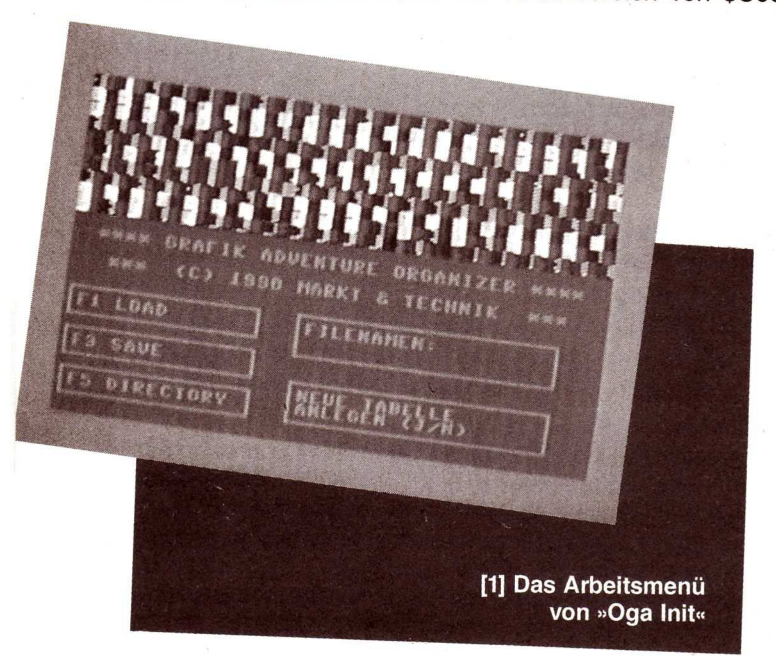
Um den Ablauf besser zu verstehen, hier ein Beispiel, wie die Prozedur zum Umwandeln eines Koalapainter-Bildes aussieht:

1. LOAD "OGA INIT",8,1

2. SYS 49152
3. NEUE TABELLE ANLEGEN? <J>
4. BEREICH VON $C000 BIS $CFFF FUER GRAFIKDATEN NUTZEN? <J>
5. <F1> GRAFIK LADEN
<1> KOALA-BILD
»PIC A BEISPIEL« <RETURN>

Nachdem das Grafikbild geladen ist, erscheint die Frage:
GRAFIK EINBINDEN? <J>

6. SPEICHER VOLL ODER ALLE GRAFIKEN GELADEN?
Falls Sie bei dieser Frage <N> eintippen, kehrt das Programm zu Punkt 5 zurück.
<**F3**> **DATEN SPEICHERN**
»DEMO« <RETURN>
Statt »Demo« läßt sich ein anderer Name verwenden.



[1] Das Arbeitsmenü von »Oga Init«

Hires-Grafik im Basic-Adventure

Mit Hilfe des Utilities »OGA INIT« wurden die Adventure-Grafiken geladen, gepackt und gespeichert. Aus einem Hires-Bild, das ursprünglich aus 37 Blocks auf Diskette bestand, hat das Programm eine Grafik gemacht, die z.B. nur noch fünf Blocks auf der Diskette belegt und eine Auflösung von 320 x 80 Bildpunkten besitzt, dies entspricht zehn Textzeilen in der oberen Bildschirmhälfte. Danach wird durch einen Rasterzeilen-Interrupt auf den Textbildschirm umgeschaltet, um den entsprechenden Adventure-Text darstellen zu können.

Um diese »kleinen« Grafikbilder ins eigene Spiel einzubinden, dient das Programm »OGA BASIC«. Es belegt den Speicherbereich von $9D40 bis $9DFF. Sie verlieren zwar 705 Byte Ihres wertvollen Basic-Speichers, machen jedoch ein gutes Tauschgeschäft: Sie gewinnen bis zu 20 KByte Speicher (RAM unter dem ROM) für Grafikdaten, dies entspricht etwa 20 Adventure-Bildern.

»OGA BASIC« wurde absichtlich ans Ende des Basic-RAM gelegt, um den Ablauf weiterer Hilfsprogramme im üblichen Bereich ab $C000 (49152) zu ermöglichen. Das Utility erfüllt seinen Zweck am besten, wenn Sie es von Ihrem Basic-Adventure nachladen lassen, etwa mit folgender Befehlszeile:

```
10 IF A=0 THEN POKE 55,63: POKE 56,157: CLR: A=1:
LOAD "OGA BASIC",8,1
```

Diese Sequenz sollte die erste Befehlszeile Ihres Programms sein. Die Zeilennummer »10« ist willkürlich gewählt und kann jeden beliebigen, anderen Wert annehmen.

Durch die beiden POKE-Anweisungen wird das Ende des verfügbaren Basic-Speichers beim C64 um 705 Byte nach unten verlegt. Die Anweisung »CLR« löscht alle Variablen, »OGA BASIC« lädt sich an seinen angestammten Platz ab $9D40. Das Herabsetzen des Basic-RAM ist notwendig, da das Utility sonst von String-Variablen überschrieben wird, die der C64 ab der obersten verfügbaren Grenze des Basic-RAM anlegt und nach unten wachsen läßt.

Innerhalb des Basic-Adventures können Sie »OGA BASIC« mit folgenden SYS-Befehlen nutzen (die Anweisungen müssen in einer Basic-Zeile stehen):

```
SYS 40256, "(Bildname)"
```

Das von »OGA INIT« bearbeitete Grafikbild wird geladen.

```
SYS 40256,1
```

Schaltet die Grafik ein und zeigt diese im oberen Bildschirmbereich (Abb.2). Dabei bedeutet die Zahl »1« hinter dem SYS-Befehl die erste Grafik, »2« die zweite usw. Es lassen sich auch Variablen verwenden.

```
SYS 40256,0
```

Der Grafikbildschirm wird abgeschaltet.

Tips und Hinweise

Wenn Sie eine Grafik einschalten und den Cursor nach unten bewegen, provozieren Sie ein Scrollen des Bildschirms. Dabei beginnt die Grafik unangenehm zu flackern. Woher kommt das?

Des Rätsels Lösung: Zur Farbdarstellung benötigt das Programm das Farb-RAM. Wird der Textbildschirm gescrollt, verschiebt man auch die Daten des Farb-RAM. Die Farben der Hires-Grafik verfälschen sich. Innerhalb der geänderten IRQ-Routinen werden die richtigen Daten ins Farb-RAM zurückgeschrieben.

Am besten unterbinden Sie in Ihren Programmen das Scrollen des Bildschirms, etwa mit folgendem Programmteil:

```
20 SYS 40256,"(Bildname)"
30 SYS 40256,1
40 PRINT CHR$(147)
50 PRINT "DIES IST EIN TEST"
60 IF PEEK(214)<24 THEN 50
70 POKE 198,0: WAIT 198,1: GOTO 40
```

Damit verhindert man das Flackern. Die Adresse 214 enthält den Wert der aktuellen Cursor-Zeile. Beim Bildschirmlöschen (Zeile 40) wirkt sich dieser Vorgang lediglich auf die unteren 15 Zeilen aus. Der Cursor wird automatisch in die elfte Zeile gesetzt. Dies gilt jedoch nur im Programmodus, nicht bei einer Direkteingabe.

Sollten Sie unterhalb des Bereichs für die Hires-Grafik eine unruhige Bildschirmdarstellung bemerken, hilft folgende POKE-Anweisung nach dem Laden von »OGA BASIC«:

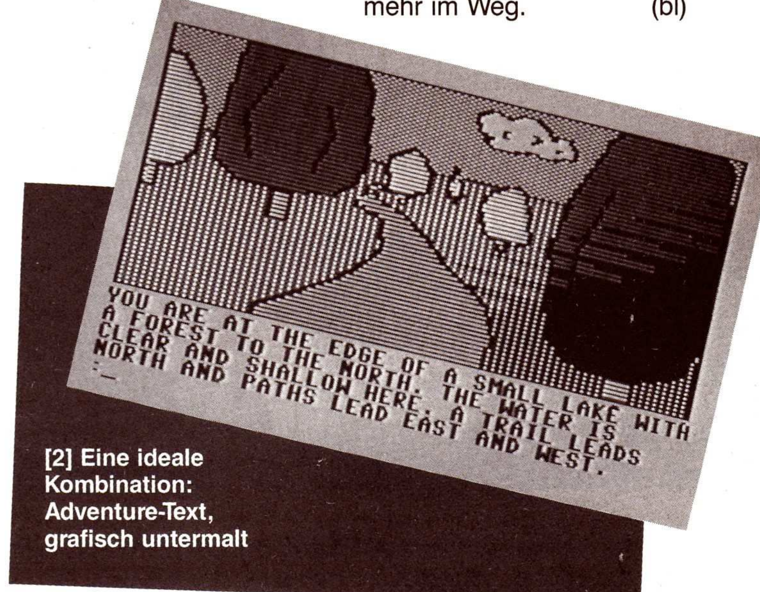
```
POKE 40446,0
```

Auch die Hintergrundfarbe kann geändert werden:

```
POKE 40435,Farbwert
```

Als »Farbwert« verwenden Sie die Zahlencodes der entsprechenden Farben (0 = schwarz, 1 = weiß usw.).

Einer Ausstattung Ihrer Adventures mit professionellen Bildern steht damit nichts mehr im Weg. (bl)



[2] Eine ideale Kombination: Adventure-Text, grafisch untermalt

Kurzinfo: OGA INIT

Programmart: Umwandlung von Multicolorgrafiken in Adventure-Bilder
Laden: LOAD "OGA INIT",8,1
Starten: SYS 49152
Steuerung: Tastatur
Besonderheiten: In der vorliegenden Form nur für Koalapainter- und Paint-Magic-Grafiken geeignet
Benötigte Blocks: 10
Programmautor: Jörg Brokamp

Kurzinfo: OGA BASIC

Programmart: Laden und Initialisieren von Adventure-Grafiken, die mit »OGA INIT« bearbeitet wurden
Laden: LOAD "OGA BASIC",8,1 (Ladeanweisung muß innerhalb eines Basic-Programms erfolgen)
Starten: diverse SYS-Anweisungen im Programmodus
Besonderheiten: erzeugt einen Split Screen und lädt farbige Grafikbilder mit einer Auflösung von 320 x 80 Pixel
Benötigte Blocks: 3
Programmautor: Jörg Brokamp

»OGA INIT« und andere Grafikformate

Außer »Koalapainter« und »Paint Magic« gibt es noch viele andere Malprogramme (z.B. Amica Paint, Doodles, Blazing Paddles, Advanced OPC Art Studio usw.). Falls Sie damit Ihre Adventure-Grafiken entwickeln, bietet Ihnen der Autor die Möglichkeit, das Utility »OGA INIT« an Ihr Programm anzupassen:

Jörg Brokamp, Händelstr.4, 4531 Lotte

Dies gilt auch für Hires-Grafiken, die mit einem einfarbigen Zeichenprogramm entwickelt wurden (z.B. Hi-Eddi, Starpainter usw.).



»Carmen Sandiego« – Gangsterjagd rund um den Globus

Sie treibt es schlimmer als die Mafia: die Bande der »Gangsterkönigin« Carmen Sandiego. Und die ist nicht zu fassen. Wir wollten es genau wissen: Wo, um alles in der Welt, steckt die Kanaille?

von Harald Beiler

Das Adventure-Rollenspiel »Where in the world is Carmen Sandiego« wurde bereits 1985 von Gene Portwood und Lauren Elliot für den C64 entwickelt und 1989 an den Amiga angepaßt. Der Spielablauf beider Computerversionen ist völlig identisch, wenn auch der Amiga in bezug auf Benutzerführung und Grafik die Nase weit vorn hat. Unser »Longplay« wurde teils auf dem C64, teils mit einem Amiga 500 in der Normalkonfiguration gespielt. Informationen, Tips, Tricks und Lösungswege, die wir herausgefunden haben, lassen sich uneingeschränkt für beide Computer verwenden. Dabei ist zu beachten, daß die Amiga-Version des Spiels bedeutend mehr Orte in den jeweiligen Erdteilen kennt als die Fassung für den C64.

Die Story

Die Regierungen der Welt sind in Panik: In jüngster Zeit häufen sich Diebstähle wertvoller »Nationalheiligtümer« aus streng bewachten Regierungsgebäuden oder Museen. Interpol weiß, daß die Sandiego-Gang dahinter steckt, ohne je ein Bandenmitglied erwischt zu haben. Als Inhaber einer kleinen, unbekannten Detektivagentur sind Sie in »Insider«-Kreisen dafür berühmt, schier »aussichtslose« Fälle schnell und zuverlässig zu klären.

Es ist Mittwoch. Die obersten Polizeichefs von Interpol bitten Sie, ins Hauptquartier zu kommen. Um Punkt neun Uhr treffen Sie dort ein. Man bietet Ihnen eine Tasse Kaffee an, verspricht Ihnen Ruhm, Ehre und eine Menge Dollars, wenn Sie die Sache in die Hand nehmen. Alle Bandenmitglieder (Tabelle 2), vor allem der »Boß« Carmen Sandiego, müssen hinter Schloß und Riegel gebracht werden, und zwar so schnell wie möglich.

Nachdem Sie im Interpol-Rechenzentrum namentlich erfaßt wurden, erhalten Sie einen Dienstgrad zugeteilt: »Rookie« (Abb. 1). Jeder muß mal klein anfangen. In diesem Au-

genblick tuckert eine brandheiße Meldung über den Fernschreiber:

```
**** FLASH ****
National treasure
stolen from Peking.
The treasure has been identified
as a thousand year old egg.
```

Verständlich, daß die Chinesen sauer sind. Schließlich haben sie tausend Jahre gewartet, bis das Ei so faul war.

Der Fernschreiber meldet weiter: Ein verdächtiges männliches Subjekt (Male Suspect) wurde zur Zeit des Diebstahls am Tatort gesehen. Ihr Auftrag: Verfolgen Sie den Dieb von Peking, spüren Sie ihn auf, besorgen sich in einer Interpol-Dienststelle einen Haftbefehl und setzen ihn fest. Sie haben Zeit bis nächsten Dienstag, neun Uhr vormittags, nicht länger. Das sind exakt sieben Tage oder 168 Stunden. Ganz schön kurz, diese Zeitspanne. Ohne Benutzung der Fluglinien nicht zu schaffen. Übrigens: Die C64-Version ist da noch knauseriger. Dort stehen Ihnen nur 164 Stunden zur Verfügung, der Computer beginnt mit seiner Zeitrechnung grundsätzlich montags, neun Uhr morgens. Das Limit liegt bei Sonntag, 17 Uhr. Beim Amiga machen Sie im Nonstopturnus exakt in der Stunde weiter, in der Sie den soeben geschnappten Gangster unschädlich gemacht haben.

Auf Spurensuche

Die Jagd beginnt. Wir begleiten Sie, geben Ihnen quasi Rückendeckung. Nachdem die Grafik zum entsprechenden Land nachgeladen ist (Abb. 2), erscheinen im rechten Bildschirmfenster Informationen über die jeweilige Nation, in der Sie sich gerade befinden. Ein Tip: Lesen Sie diese und alle folgenden Mitteilungen im rechten »Window« genau durch, sie könnten im späteren Spielverlauf sehr nützlich sein. Am besten machen Sie sich zusätzlich schriftliche Notizen.

Beim Amiga durch Icons dargestellt, beim C64 nur durch Text, bietet das Spiel vier verschiedene Ermittlungsmöglichkeiten (Tabelle 1).

Schließlich sind Sie Detektiv und von Beruf neugierig. Was liegt also näher, als »Investigate« bzw. beim Amiga das Lupensymbol (Abb. 3) zu wählen?

Drei Orte werden Ihnen angeboten, an denen Sie (vielleicht) etwas Wichtiges zum Fall »China-Ei« erfahren könnten: die Bücherei, der Sportclub und der Gemüsemarkt (Abb. 4). Männer treiben gern Sport, vielleicht ist unser Verdächtiger dort gewesen.

»Stimmt, er war hier«, sagt der Kellner aus der Clubbar, »außerdem hat er davon gesprochen, daß sein größter Wunsch wäre, einmal mit Rollschuhen durch eine Keramikfabrik zu fahren.«

Eigenartig, in Peking gibt's sicher eine Menge Porzellanfabriken -- aber Keramik?

Viel haben wir noch nicht herausgefunden. Ob er auch in der Bibliothek war? Die Büchereiangestellte, eine nette, freundliche Chinesin, weiß etwas: »Er hat ein Buch über Briefmarken verlangt!«

Das hilft uns auch nicht viel weiter. Vielleicht hat er auf dem Markt Reiseproviant gekauft. Ein Straßenverkäufer gibt uns einen Hinweis: »Mir hat er erzählt, er sei Geschäftsmann und handle mit Wollsachen!«

Eins ist sicher: Der Verdächtige hat Peking verlassen. Wohin könnte er geflohen sein? Der Flugplan (Show Connections, Icon SHOW) bietet vier Möglichkeiten: *Istanbul, Kathmandu, San Marino und Montreal.*

- Ein wichtiger Exportartikel des Zwergstaats San Marino sind Briefmarken. Sammler wissen das.
- Keramik wird vor allen Dingen in Italien ver- und bearbeitet. San Marino liegt »praktisch« an der Adria-Küste Italiens.
- Der Hinweis, er sei Wollhändler, kann auch eine falsche Fährte gewesen sein. Gauner sagen nie die Wahrheit.

Auf in den sonnigen Süden, nach San Marino! Der Weg dorthin ist weit, am Donnerstag, sieben Uhr morgens, landet die Maschine aus Peking. Ein Blick auf den Flugplan zeigt uns, daß man von hier nach Bagdad oder New-Delhi fliegen kann. Die Suche nach dem Verdächtigen geht weiter.

Auf dem Weg zum Sportclub macht uns der Computer darauf aufmerksam, daß wir auf der richtigen Fährte sind. Immerhin! Im Club erfahren wir von einem Tennisprofi, daß der Gesuchte mit einem Geländewagen hier war. Er plauderte mit dem Tennisspieler übers Fallschirmspringen.

Die nächste Spur führt ins Außenministerium. Dem Attaché für Ostafrika ist etwas aufgefallen: Das Auto des Gesuchten trug einen rotweißschwarzen Wimpel.

Den entscheidenden Hinweis erhalten wir von der Bibliothekarin: »Er interessierte sich besonders für Bücher über Mesopotamien!«

Demnach kann das nächste Reiseziel nur Bagdad, die Stadt aus »Tausendundeiner Nacht«, sein.

Auf der Suche nach Hinweisen und Spuren in San Marino haben wir fast einen Tag verloren: Es ist inzwischen vier Uhr nachmittags, als wir in die Maschine Richtung Morgenland steigen.

Wir landen in Bagdad, der Hauptstadt Iraks, um sieben Uhr abends. Die Spur ist heiß! Der Barkeeper im Sportclub gibt uns den Hinweis, daß sich der Verdächtige mit ihm über Segeltouren vor der griechischen Insel Korfu unterhalten habe. Inzwischen ist es Freitag, neun Uhr vormittags. Gerade die richtige Zeit, um in den Basaren und Verkaufsständen auf dem Marktplatz herumzuschnüffeln. Mit vorgehaltener Hand flüstert uns ein Straßenhändler zu, daß die Person, die wir suchen, sich nach dem Schwarzmarktpreis für Drachmen erkundigt hat.

Auf dem Weg zum Flughafen kommen wir an der hiesigen Bibliothek vorbei. Die Dame an der Rezeption verrät uns: »Er wollte Bücher über den spartanischen Lebensstil. Außerdem erzählte er mir etwas von einem Krocket-Spiel!«

Um 13 Uhr verlassen wir Bagdad in Richtung Athen. Der Flug dauert nur drei Stunden. Sofort rufen wir ein Taxi und fahren zum Außenministerium, vielleicht erfahren wir dort Näheres. Der Attaché weiß nur, daß der Mann mit dem Premierminister eine Barbecue-Party veranstalten wollte. Welcher Premierminister, bitteschön?

The Lady is a tramp...

Danach hätte er zumindest fragen können. Auch der Museumswächter bringt nichts Vernünftiges über seine Lippen: »Er wollte die Geburt des Paradieses studieren.« Schwätzer!

Da sind die Gepäckträger auf dem Flughafengelände aus anderem Holz geschnitzt. Kurz und bündig erklärt uns der Anführer dieser Crew, daß der Verdächtige Neu-Irland besuchen wollte und schwarzhaarig sei. Inzwischen war es Samstag geworden, zehn Uhr morgens.

Viele Auswahlmöglichkeiten bot der Flugplan nicht: *New York, New Delhi, Port Moresby*. Welches Land hat einen Premierminister, wo liegt Neu-Irland? Keine Ahnung, schließlich kann ein normaler Privatdetektiv nicht immer mit dem Atlas unterm Arm herumlaufen. Port Moresby? Nie gehört, klingt aber Englisch. Es könnte leicht sein, daß die einen Premierminister haben. Neu-Dehli in Indien hat ihn ganz gewiß, allerdings gibt es dort mit Sicherheit keinen Landstrich namens »Neu-Irland«. Wir wagen es (allerdings kann es auch ein »Schuß ins Blaue« werden): Wir besteigen die Boeing 727 nach Port Moresby, Neu-Guinea.

Diesmal beginnen Sie Ihre Suche am Hafen - und wären fast Opfer eines tückischen Mordanschlags geworden! Ein gut gezieltes Messer hat Sie um Haaresbreite verfehlt. Ein alter Seemann, der zufällig in der Nähe steht, gibt Ihnen den gutgemeinten Rat, vorsichtig zu sein und auf jeden Ihrer Schritte zu achten. Der Gesuchte muß hier in Port Moresby sein. Nach diesem ersten Schreck sollten Sie unbedingt die Interpol-Dienststelle aufsuchen (Visit Interpol/CRIME) und versuchen, einen Haftbefehl zu bekommen.

Aktionsmöglichkeiten

C64	Amiga	Funktion
See/hide connections	SHOW/HIDE	Flugplan ein-/ausblenden
Depart by plane	DEPART	kartografische Übersicht
Investigate	Lupensymbol	Orte und Plätze, an denen man Erkundigungen einholen kann
Visit Interpol	CRIME	Interpol-Außenstelle aufsuchen

Tabelle 1. Diese Ermittlungsmöglichkeiten bietet das Spiel

Alle Außenstellen der internationalen Polizei befinden sich auf dem neuesten Stand der Technik. Im Polizeicomputer sind alle Daten über die Gauner der Sandiego-Bande gespeichert. Da man keinen Haftbefehl gegen »Unbekannt« erlassen kann, müssen wir gemeinsam versuchen, aus den bisherigen Informationen und Hinweisen während unserer Gangsterjagd die richtige Person zu identifizieren (Abb. 5). Der Interpol-Computer muß über den Gesuchten folgendes wissen:

Geschlecht: männlich (male), weiblich (female).
Hobby: Tennis, Musik, Bergsteigen (Mt. Climbing), Fallschirmspringen (Skydiving), Schwimmen, Krocket-Spielen.
Haare: braun, blond, rot, schwarz.
Kennzeichen (Feature): hinkt (limps), Ring, Tätowierung (tattoo), Narbe (scar), Juwelen (jewelery).
Auto: Geländewagen (convertible), Limousine, Rennwagen (racecar), Motorrad (motorcycle).

Welche Hinweise haben wir vom Gauner, die in dieses Raster passen? Er ist männlich, schwarzhaarig, interessiert sich für Krocket und fährt einen Geländewagen. Genug für Interpol, es reichen meist schon drei Hinweise zur Identifizierung, die mit »COMPUTE« eingeleitet wird. Der Drucker »spuckt« den Haftbefehl aus:

```
Warrant to arrest:
Fast Eddie B.
```

Dieser Typ war's also, der Sie so lange an der Nase herumgeführt und Ihnen am Hafen beinahe den Garaus gemacht hat. Damit soll jetzt Schluß sein. Mal sehen, ob sich Fast Eddie B. auf dem Markt versteckt: Treffer! Da läuft der Gangster, verfolgt von drei eifrigen, wenn auch sportlich nicht so toll durchtrainierten Polizisten. Kurz darauf wird Fast Eddie B. eingebuchtet. Zeitvergleich: Es ist exakt Samstag, sieben Uhr abends (in der C64-Version wäre es jetzt erst Donnerstagabend). Zweieinhalb Tage früher als geplant. Gut gemacht, Rookie! Eddies Blicke richten sich durchs Zellengitter auf Sie (Abb. 6). Wenn Blicke töten könnten...

Der Kirchenraub von Paris

Interpol schickt Ihnen ein Glückwunschtelegramm und befördert Sie zum »Sleuth«, das bedeutet soviel wie »Spürhund erster Klasse«. Um Ihren Ehrgeiz und die Arbeitsmoral anzustacheln, stellt man Ihnen in Aussicht, nach drei weiteren, erfolgreich gelösten Fällen wieder befördert zu werden.

Natürlich gibt's schon die nächste Aufgabe für Sie: Die Sandiego-Gang hat wieder zugeschlagen, diesmal in Paris. Eine wertvolle Reliquie aus dem Dom Notre-Dame wurde geklaut. Wieder wurde am Tatort ein Mann beobachtet, der sich höchst verdächtig benommen hat. Es ist Montag, neun Uhr morgens. Sie haben Zeit bis nächsten Sonntag, fünf Uhr nachmittags, Ihren Autrag auszuführen (am Zeitlimit haben Sie sofort erkannt, daß es sich um die C64-Version handelt).

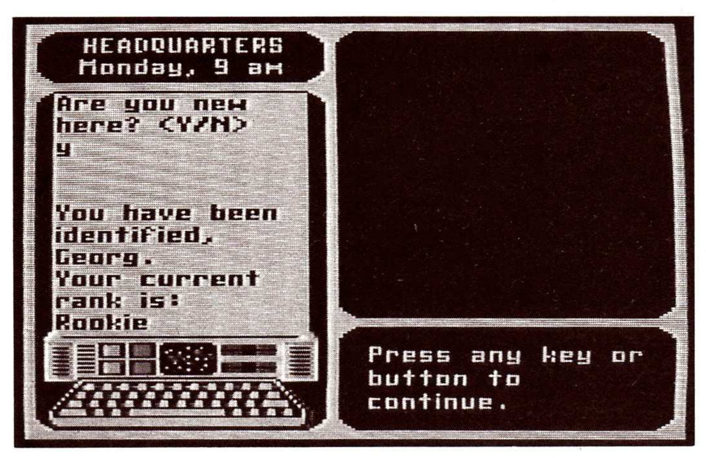
Wir stehen nun an den Champs-Élysées und wissen nicht, wo wir anfangen sollen. Im Hotel war er bestimmt. Der Hoteldetektiv gibt uns auch gleich einen wichtigen Fingerzeig (Abb. 7): »Ich hörte, wie er sich beim Portier nach einem walisischen Wörterbuch erkundigt hat. Krampfhaft versuchte er dabei, eine auffällige Tätowierung zu verbergen.«

Auch die Aussage einer Angestellten aus der Staatsbibliothek bringt uns ein Stück weiter: »Er suchte sich alle Bücher über die alten Kelten heraus!« Anscheinend hatte der Verdächtige vor, sich auf die britischen Inseln abzusetzen.

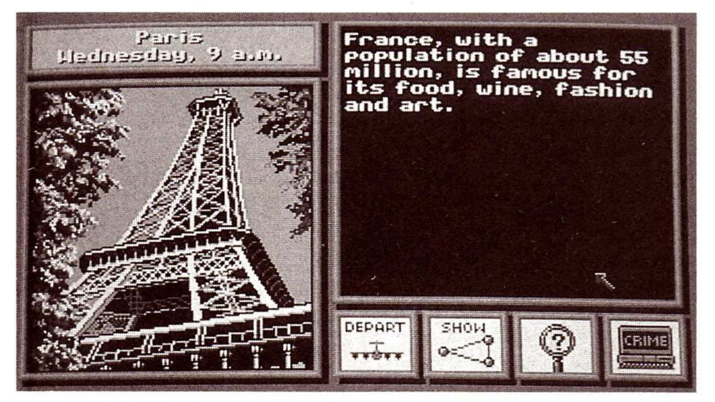
Eigentlich hätten wir jetzt bereits nach England starten können, denn als Zielort im Flugplan kommt nur London in Frage (nicht Moskau, nicht Budapest), aber man sollte Paris nicht verlassen, ohne vorher die Markthallen (Les Halles) gesehen zu haben. Zu diesem Entschluß dürfen wir Sie beglückwünschen, denn einer der Metzger in den Hallen weiß noch etwas über den Verdächtigen: »Aus zuverlässiger Quelle weiß ich, daß er sich hier nach Zaubergegenständen der alten keltischen Hexenmeister, der Druiden, umgesehen hat. Außerdem war er strohblond!« Mehr wollten wir nicht wissen.

Drei markante Merkmale des Verdächtigen haben wir ermittelt: Männlich, besitzt eine Tätowierung und blonde Haare. Ab zu Interpol und einen Haftbefehl beantragt! Bei der Identifizierung stellt sich heraus, daß der Gauner Ihor Ihorovich heißt. Allen Hinweisen zu Folge ist er nach London geflogen. Wir folgen ihm am Montag abends, neun Uhr.

Auf dem Flughafen angekommen, studieren wir zunächst die möglichen Richtungen auf dem Flugplan (Abb. 8): *Paris (daher kommen wir gerade), New York, Oslo und Reykjavik in Island.* Da wir bereits wissen, wer der Verdächtige ist und einen Haftbefehl besitzen, müssen wir keine weiteren Informationen mehr zu seiner Person sammeln. Das einzige, was wir nicht kennen, ist sein Aufenthaltsort. Aber auch in London gibt es Stellen, wo man sich erkundigen kann, z.B. im Museum. Auf der richtigen Spur scheinen wir zu sein, der Computer macht uns grafisch und akustisch darauf aufmerksam. Den entscheidenden Hinweis gibt uns der Museumswächter: »Er hat geäußert, die UNO zu besuchen.« Wo befindet sich das UN-Gebäude? In New York. Gerade noch rechzeitig erwischen wir am Dienstag, 24 Uhr, die Maschine in die USA.



[1] Der Interpol-Computer registriert den Dienstgrad



[2] Das rechte Bildschirmfenster zeigt, in welchem Land man sich befindet



[3] Oft müssen nützliche Hinweise mit der Lupe gesucht werden



[4] Wo soll man die Suche beginnen? Das ist die Frage...

Lassen Sie uns die Ermittlungen im Hotel beginnen. Unser Kollege, der Hausdetektiv, hat sofort die entscheidende Information parat: »Er verlangte ein japanisches Wörterbuch. Außerdem wollte er eine Tätowierung verbergen.«. Das mit der Tätowierung haben wir schon in Paris erfahren, viel besser war der Hinweis auf das japanische Wörterbuch. Nach Tokio hat sich das Schlitzohr also verkrümelt. Es ist Dienstagabend, acht Uhr, als wir uns dahin auf den Weg machen.

(Jetleck!) Erst am Mittwochmorgen, zehn Uhr, landen wir auf dem Flughafen von Tokio. Unser erster Weg führt uns ins Außenministerium. Ein Sekretär: »Die Person, die Sie suchen, war hier. An seinem Auto konnte ich einen Wimpel mit den Farben Rot, Weiß und Blau entdecken.« Drei Reiseziele kommen in Betracht, zu denen Ihorovich geflüchtet sein könnte: Bangkok, Montreal und Peking. Welches Land der entsprechenden Hauptstadt besitzt eine Flagge mit den Farben Rot-Weiß-Blau? Auch wenn's Zeit kostet, fahren wir vorher noch im Museum vorbei. Der Kurator erzählt uns: »Er äußerte, daß er siamesische Kunst studieren will!« Dann kann er uns nur nach Bangkok entwischt sein. Der Flug dorthin dauert bis Mittwochabend, neun Uhr.

Als wir das Flughafenhotel betreten, steht an der Rezeption plötzlich Ihor Ihorovich vor uns. Nach einem gescheiterten Fluchtversuch kann er dingfest gemacht und hinter Schloß und Riegel gebracht werden. Am selben Tag, Mittwoch, zehn Uhr abends, ist der Fall abgeschlossen.

Ein Papagei in Rio

Sie sitzen an der Hotelbar in Tokio, als Sie der nächste Hilferuf Interpols erreicht: Der Lieblingspapagei des brasilianischen Präsidenten ist in Rio de Janeiro geraubt worden. Diesmal war es eine weibliche Person, die von Augenzeugen beobachtet wurde. Vielleicht der Boß selbst, Carmen Sandiego? Vom Jagdfieber gepackt, fliegen wir mit der nächsten Maschine nach Rio. Unter dem Zuckerhut beginnen wir ohne Verzögerung mit den Nachforschungen. Wieder haben wir knapp eine Woche Zeit, die Diebin zu fangen.

Dem Hausdetektiv des Grandhotels in Rio ist etwas aufgefallen: »Ja, wir hatten einen weiblichen Gast hier. Sie sprach ständig davon, die Sierra Madre besuchen zu wollen.«

Einen weiteren Hinweis erhalten wir in der Bücherei: »Sie ließ sich alle Bücher über das Volk der Tolteken bringen!« Die Dame schien sich für lateinamerikanische Kultur zu interessieren.

Dieser Verdacht erhärtet sich, als wir einen Straßenhändler befragen: »Überall hat sie sich erkundigt, wo es Juwelen aus Yukatan zu kaufen gibt!« Yukatan ist eine Halbinsel im Osten Mexikos, die Sierra Madre eine mexikanische Gebirgskette. Laut Flugplan konnte nur Mexico City das Ziel der Gangsterin gewesen sein. Die beiden anderen Städte, Lima in Peru und Buenos Aires in Argentinien, scheiden aus. Am Dienstag, neun Uhr morgens, landen wir in Mexiko.

Auf dem Weg vom Flughafen in die Innenstadt kommen wir am Museum vorbei. Ein zufällig anwesender Kulturdozent kann uns weiterhelfen: »Es war eine Dame hier, die sich sehr für Untergrundbahnen interessierte. Ich bemerkte eine Tätowierung an ihrem rechten Arm.«

Das Außenministerium ist unser nächstes Ziel. Der Sekretär des Botschafters kann uns berichten: »Sie wollte dem Präsidenten eine Nachricht übermitteln.« Damit könnte der Präsident der USA gemeint sein.

Hoteldetektive sind sehr wachsam. Daher gibt er uns die abschließende Information, die uns veranlaßt, die Maschine nach New York zu nehmen: »Sie hatte vor, die Freiheitsstatue zu besichtigen.« Am Dienstag, sechs Uhr abends, kehren wir Mexico City den Rücken.

Im Flughafenhotel am John F. Kennedy-Airport erfahren wir vom Hotelpagen, daß die Gesuchte Dollars in Pfundnoten umgetauscht habe. Auch er bemerkte eine auffällige Tätowierung an ihrem Arm.

Ein Eisverkäufer in der 6th Avenue gibt uns weitere wertvolle Hinweise: »Sie sah sich in den Läden hier nach Utensilien um, die früher die alten Druiden benutzt haben sollen. Ich glaube ja nicht an diesen Unsinn. Außerdem habe ich gehört, daß sie gern Tennis spielt.« Diese Fakten genügen, zurück zum Flughafen.

Außer Tokio, Montreal und Mexico City gibt es noch einen Flug nach London. Dort kann die Dame sowohl ihre eingewechselten Pfundnoten ausgeben als auch in Wimbledon Tennisspielern zusehen. Unsere Maschine nach »Merry old England« geht um 13 Uhr.

Die Gauner-Lady scheint sportlich veranlagt zu sein, erkundigen wir uns doch im Sportclub nach ihr. Der Barkeeper erinnert sich: »Oh my Goodness, wir hatten einen 'Small-Talk' übers Segeln in der stürmischen Barents-See. Sie hatte wundervolles blondes Haar, you know.« Das genügte. Aus dem Erdkundeunterricht wissen wir, daß die Barents-See im hohen Norden Europas liegt. Es gibt zwei Fluchtmöglichkeiten für die verdächtige Person: Oslo in Norwegen und Reykjavik. Entscheiden wir uns für die zuletzt genannte Stadt. Am Mittwoch, 21 Uhr, verlassen wir London. Drei Stunden später landen wir auf Island.

Interpol-Daten der Sandiego-Bande

Name	Geschlecht	Hobby	Haarfarbe	Kennzeichen	Fahrzeug
Scar Graynolt	Male	Croquet	Red	Ring	Limousine
Nick Brunch	Male	Mt. Climber	Black	Ring	Motorcycle
Len Bulk	Male	Mt. Climber	Red	Tattoo	Convertible
Fast Eddie B.	Male	Croquet	unbekannt	Jewelery	unbekannt
Ihor Ihorovich	Male	Croquet	Blond	Tattoo	Limousine
Dazzle Annie	Female	Tennis	Blond	Tattoo	Limousine
Merey LaRoc	Female	unbekannt	unbekannt	Jewelery	Limousine
Carmen Sandiego	Female	Tennis	Brown	Jewelery	Convertible
Lady Agatha	Female	Tennis	Red	Jewelery	Convertible
Katherine Drib	Female	Mt. Climber	Brown	Tattoo	Motorcycle

Tabelle 2. Charakteristische Merkmale der Bandenmitglieder auf einen Blick

Die falsche Spur

Da es mitten in der Nacht ist, fahren wir zuerst ins Hotel. Hoffentlich ist noch ein Zimmer frei, damit wir mal richtig ausschlafen können. Ganz schön anstrengend, so eine Gangsterjagd. Beim Hotelmanager erkundigen wir uns sofort nach der Gesuchten. Er blickt uns verständnislos an. Er habe hier niemand gesehen, auf den unsere Beschreibung passen würde, versichert er uns. Sollte sie vielleicht zuerst in den Sportclub gegangen sein? Die Mütze voll Schlaf, die wir eben noch nehmen wollten, können wir wohl vergessen. Zuerst muß die Spur verfolgt werden, also nichts wie hin zum Sportclub. Der Kellner in der Erfrischungsbar stellt gerade die Hocker auf den Bartresen. Berge ungewaschener Gläser türmen sich in der Spüle. Etwas gereizt durch unsere Störung (es ist immerhin fünf Uhr morgens) brummelt er etwas davon, daß den ganzen Abend keine unbekannte Dame dagewesen sei. Im übrigen wolle er endlich zu Bett, und wir sollten uns zum Teufel scheren.

In Ihrem Kopf klingelt leise eine Alarmglocke. Haben wir die Spur verloren? Eine Möglichkeit bleibt uns noch, die Bank. In Island (und vor allem in diesem Spiel) öffnen die Banken sehr früh, deshalb ist es kein Problem, mit dem Kassierer zu sprechen. Er schüttelt nur bedauernd den Kopf. Nein, niemand sei hier gewesen, auf den unsere Beschreibung passen würde.

Verflixt, das war nicht eingeplant. Verwöhnt von den bisherigen Fahndungserfolgen haben wir uns in London zuwenig nach dem Reiseziel erkundigt. Die Barents-See scheint doch näher bei Norwegen als bei Island zu liegen. Wieviel Zeit bleibt uns noch? Inzwischen ist es Donnerstag, neun Uhr morgens. Gott sei Dank, der Flugplan zeigt uns, daß ein Direktflug nach Oslo gebucht werden kann. Durch schlechtes Wetter und Maschinenschaden verzögert sich der Abflug. In Oslo muß der Flugkapitän etliche Schleifen drehen, bevor er Landeerlaubnis erhält. Um 23 Uhr abends sind wir endlich in Oslo gelandet.

Vor Müdigkeit sehen Sie kaum noch aus den Augen. Ein Köngreich für ein Bett! Egal, komme, was da wolle, zuerst nehmen Sie ein Hotelzimmer. Gerade als Sie sich an der Hotelrezeption ins Gästebuch eintragen wollen, ertönt hinter Ihnen ein Schuß. Die Kugel zischt um Haaresbreite an Ihnen vorbei und zertrümmert eine Blumenvase. Das reicht! Wutentbrannt stürzen Sie auf die Straße. Sie führt geradewegs hinunter zum Hafen.

Wo steckt diese gefährliche Frau? Suchend blicken Sie um sich. In der Nähe der Hafenmole bemerken Sie, daß etwas aufblitzt. Instinktiv werfen Sie sich zur Seite, das nach Ihnen geschleuderte Messer verfehlt knapp sein Ziel. Jemand läuft weg, nachdem Sie sich aufgerappelt haben, nehmen Sie die Verfolgung auf. Ihr Weg führt Sie direkt in den Sportclub.

Jetzt sitzt sie in der Falle, die tätowierte blonde Lady, die Juwelen liebt und so gerne Tennis spielt... Da war doch noch etwas! Hastig versuchen Sie, Ihre Gedanken zu ordnen. Es kommt Ihnen so vor, als hätten Sie etwas Wichtiges vergessen. Siedendheiß fällt es Ihnen ein: Sie besitzen keinen Haftbefehl! Obwohl Sie bereits seit einiger Zeit viele Identifikationsmerkmale kannten, haben Sie versäumt, in einer der besuchten Städte die Interpol-Dienststelle aufzusuchen und einen Haftbefehl zu beantragen. Das ist auch der Grund, warum die alarmierten Polizisten mit hängenden Köpfen wieder abziehen. Die Blonde grinst Sie frech an und bestellt einen Drink. Es ist Freitagmorgen, acht Uhr. Dies war heute nicht Ihre Nacht, Sleuth! Am besten: Schwamm drüber! Bis zur nächsten Beförderung kann es jetzt allerdings noch ein wenig dauern...

Ein Detektiv erinnert sich

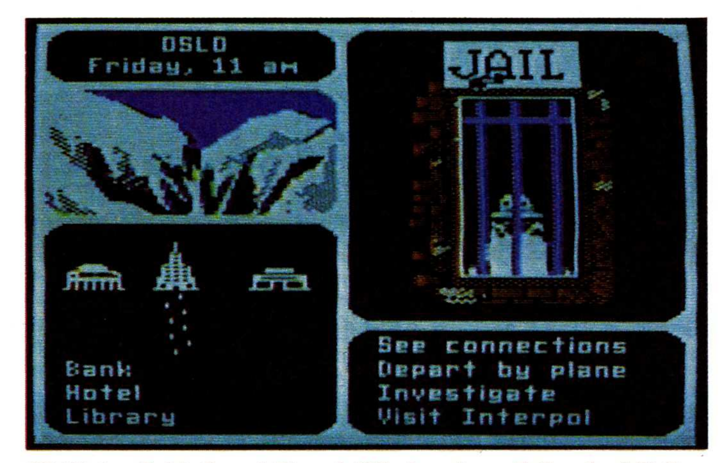
Der Chefinspektor von Interpol war nicht gerade hocherfreut über Ihren Mißerfolg. Trotzdem gab man Ihnen weitere Chancen (wahrscheinlich hatten sie keinen besseren und zuverlässigeren Detektiv). Auch die Beförderungen und Belobigungen ließen nicht auf sich warten: vom »Sleuth« zum »Private Eye«, dann zum »Investigator«. Denken Sie noch ab und zu an die spektakulären Fälle?

Erinnern wir uns an den Gemälderaub aus dem Louvre in Paris. Ausgerechnet die berühmte »Mona Lisa« von Leonardo da Vinci wurde gestohlen. Der Gauner war Nick Brunch. Nach einer Jagd durch New York und Mexico City wurde er im Hafen von Rio de Janeiro gefaßt. Damals hatten Sie rechtzeitig in Mexiko einen Haftbefehl erhalten.

Weltweites Aufsehen erregte Jahre später der Raub des »Christus der Anden« in Rio de Janeiro. Wieder war es Nick Brunch, der zwischenzeitlich seine Strafe abgesessen hatte – offensichtlich machte der Knast keinen großen Eindruck auf ihn. Erkannt hatten Sie ihn an seinem überdimensionalen Ring, von dem er sich nie trennte, und seiner Schwäche für Motorräder. Nach einer Jagd fast um die ganze Welt, von Me-



[5] Drei Identifizierungsmerkmale müssen unbedingt angegeben werden



[6] Hinter Schloß und Riegel: Wieder einen Fall aufgeklärt!



[7] Hoteldetektive hören alles, sehen alles und wissen wenig



[8] Flugplan des Londoner Airports

xiko über New York, London und Oslo konnten Sie ihn im Sportclub von Moskau stellen und der Obrigkeit übergeben.

Eine Erfahrung blieb Ihnen nicht erspart: Je höher Sie im Dienstrang stiegen, desto schneller verrann die Zeit, die Ihnen zur Verhaftung des jeweiligen Gauners blieb. Ebenso kamen die Hinweise der Barkeeper, Ministeriumssekretäre, Bibliothekare und Markthändler immer spärlicher. Es war oft ein ganz schönes Stück Arbeit, die nötigen Informationen für einen Haftbefehl zusammenzutragen. Auch Dazzle Annie, die blonde Tennisspielerin mit der Tätowierung und der Vorliebe für offene Limousinen, war Ihnen nicht nur einmal entwischt.

Vergleichsweise leicht war dagegen der Fall des gestohlenen Kopfschmucks eines Watusi-Häuptlings aus Kigali. Merey LaRoc, die Schuldige, wurde in Bangkok erkannt und Interpol übergeben.

Der »ganz große Wurf«, die Krönung Ihrer Detektivlaufbahn, ist Ihnen bisher noch nicht gelungen: Carmen Sandiego, die aalglatte Gangsterkönigin, befindet sich noch immer auf freiem Fuß! Daß man Sie inzwischen, nach 13 erfolgreich gelösten Fällen, zum »Ace Detektiv« befördert hat, ist nur ein schwacher Trost.

Die Schlinge zieht sich zu

Da tickert der Fernschreiber los: Aus dem Staatsmuseum in Sydney wurde die berühmte schwarze Korallenperlenkette gestohlen. Als Dieb konnte einwandfrei ein weibliches Wesen identifiziert werden. Sollte das etwa diese Schlange Carmen gewesen sein? Sofort ist das »alte Jagdfieber« in Ihnen geweckt. Die Chance, sie zu fassen, war nie so groß wie jetzt. Als Dame von Welt wohnte sie bestimmt im Grandhotel. Dort beginnen unsere Ermittlungen.

Der Hotelmanager gibt freundlich Auskunft: »Sicher habe ich mit der Dame, von Kopf bis Fuß eine Lady, gesprochen. Sie hat mir erzählt, daß sie schon immer das Hotel Raffles besuchen wollte.« Damit dreht er sich um und kümmert sich um seine Gäste. Wo sich z.B. das »Waldorf Astoria« befindet, weiß jeder, aber das »Raffles«? Zuwenig, um die Spur aufzunehmen.

Wenn sie Australien verlassen hat, mußte sie bestimmt Geld umtauschen. Vielleicht weiß der Bankkassierer etwas. »Ja, sie hat Dollars eingewechselt. Die Juwelen, die sie trug, schienen außerordentlich kostbar zu sein.« Na, wenn die sich keinen Luxus leisten kann...

Am Flughafen angekommen, hören wir uns dort noch ein wenig um. Ein Fluglotse weiß zu berichten: »Sie hat ein Flugzeug mit einer rotweißen Flagge benutzt.« Lassen Sie uns den Flugplan studieren: *Buenos Aires, Port Moresby und Singapur.* Wer die Wahl hat, hat die Qual. Halt, besitzt nicht Indonesien eine rotweiße Landesflagge? Dann bliebe nur Singapur. Wagen wir's, das Flugzeug dorthin geht Montag abend, 18 Uhr.

In Singapur angekommen, schütteln wir zunächst unsere steif gewordenen Arme und Beine aus. Es ist Dienstag, neun Uhr morgens. 15 Stunden hat der Flug gedauert, hoffentlich hat es sich gelohnt.

In der Tat, es war eine gute Idee, hierher zu kommen. Im Außenministerium kann sich einer der Attachés an die verdächtige Person erinnern. Sie habe eine Botschaft für den Präsidenten überbracht. Außerdem berichtet er uns geschmeichelt, daß sie ihn zu einer Spazierfahrt in ihrem Geländewagen einladen wollte, er aber dankend abgelehnt habe. So etwas schicke sich doch nicht...

Uns interessieren die moralischen Bedenken eines indonesischen Staatsbeamten herzlich wenig. Wir haben drei wichtige Erkennungsmerkmale gesammelt, die für einen Haftbefehl ausreichen sollten: Weiblich, liebt Juwelen und fährt einen Allrad-Jeep. Mal sehen, was der Polizeicomputer

sagt: Lady Agatha oder Carmen Sandiego. Verflixt, wir haben noch zu wenig Identifikationsmerkmale. Und der Weg zu Interpol hat dazu noch eine Menge Zeit gekostet. Es hilft nichts, wir müssen weitersuchen, dabei sind wir schon so nahe dran!

Der Hausdetektiv im Hotel kann uns ein Stück weiterhelfen: »Ich habe erfahren, daß sie heute Nachmittag ihr Geld in Rupien umgewechselt hat...« Er zögert und wird rot. »Noch was?«, fragen wir nervös. »Ja«, meint er, »stellt euch vor, sie wollte mich zu einer Spazierfahrt...« Ohne abzuwarten, welche pubertären Ergüsse eines liebeskranken Hoteldetektivs noch über uns hereinbrechen würden, haben wir uns ein Taxi geschnappt und sind auf dem Weg zum Flughafen. Dort angekommen, wird sofort der Flugplan studiert. Sie könnte nach Bangkok, Colombo oder Port Moresby geflohen sein. Gibt es Rupien in Colombo? Wir wissen es nicht, aber die Währung in Bangkok ist »Bahts«. Schließlich sind wir während der vergangenen Stunden (oder waren es Jahre?) oft genug nach Thailand gekommen, immer auf der Jagd nach Verbrechern aus der Sandiego-Gang. Mehr aus Intuition als aus Überzeugung klettern wir in die Maschine nach Colombo auf Sri-Lanka. Vertrauen wir unserem Glück!



[9] Glückwunsch! Carmen Sandiego ist ins Netz gegangen!

Die Zeit rückt unerbittlich vor: Inzwischen ist es Mittwoch morgens, zehn Uhr. Egal, jedenfalls sind wir auf der richtigen Spur. Im Außenministerium erfahren wir, daß die Lady eine Botschaft zum Premierminister bringen wollte. Als wir einige Händler auf dem Markt befragen, erfahren wir, daß sie ihr Geld wiederum in Rupien umgetauscht hat (diesmal vielleicht in indische?). In der Bücherei teilt man uns mit, sie hätte sich alle Bücher über wilde Yaks geben lassen. In der Hand habe sie einen Tennisschläger gehalten. Alles Dinge, die wir schon wissen. Um jedoch einen Haftbefehl zu bekommen, müssen wir noch einiges mehr über das Mädchen erfahren. Vielleicht klappt's in Neu-Delhi, wir sind schon auf dem Weg dahin.

Zwischendurch haben wir eine Schlafpause eingelegt (nicht freiwillig, seine Hoheit Computer haben so entschieden), Donnerstag morgens um zehn Uhr können wir unsere Ermittlungen in Neu-Delhi beginnen. Zuerst in die Bibliothek. Ein Angestellter berichtet: »Sie ließ sich alle Bücher über das alte Konstantinopel bringen. Mehr weiß ich auch nicht.«

Vielleicht sollten wir jetzt versuchen, einen Haftbefehl zu bekommen. Schließlich kommt hinzu, daß sie anscheinend gerne Tennis spielt. Der Computer kann sich noch immer nicht entscheiden: Es könnte Lady Agatha oder Carmen Sandiego sein. Die bisherigen Erkenntnisse treffen auf beide Damen zu.

In der Bank von Neu-Delhi weiß man nur soviel, daß sie wertvolle Juwelen trug und ihre gesamte Barschaft in Lira umgetauscht hat. Bleibt als letzter Hoffnungsschimmer nur noch das Hotel. Aber der Hotelmanager blickt uns irritiert an: »Sie hat mir lediglich erzählt, daß sie sich den Sultans-Palast ansehen wollte.«

Mann, wie die Zeit vergeht! Es ist bereits Freitag, elf Uhr vormittags, und wir müssen nun unbedingt nach Istanbul. Und das ohne Haftbefehl, wenn das mal gut geht...

Am selben Tag, nachmittags drei Uhr, treffen wir in der Türkei ein. Der erste Weg führt uns ins Museum: »Ja, sie war hier und sagte, sie wolle die Lehren des Plato studieren«, berichtet der Museumswärter. Ob der Barkeeper des ortsansässigen Sportclubs mehr erfahren hat? Es sieht nicht so aus: »Sie hat sich mexikanisches Essen bestellt. Nebenbei hat sie erwähnt, daß sie die Balkanhalbinsel erforschen möchte.«

Alle Hoffnungen ruhen jetzt noch auf dem Hoteldetektiv. Viele seiner Kollegen haben uns in der Vergangenheit entscheidende Hinweise gegeben. Der hier ist eine unrühmliche Ausnahme: »Sie hat nach einem griechischen Wörterbuch verlangt.« Als ob wir nicht schon längst gewußt hätten, daß wir nach Athen müssen!

Als wir dort eintreffen, ist es bereits Samstag, 14 Uhr. Und bis Sonntag, 17 Uhr, sollen wir die Gaunerin dingfest machen: Wir haben immer noch keinen Haftbefehl!

Die Erkundigungen am jeweiligen Ort nehmen nicht soviel Zeit in Anspruch, trotzdem geht Stunde um Stunde dabei drauf. Doch was hilft es, fangen wir im Verbrauchergroßmarkt (Stock Exchange) an. Dort weiß ein Mitarbeiter: »Sie hat sich nach dem Kornpreis erkundigt!« Im Palast sagt uns ein Regierungssekretär, daß an ihrem Auto eine rotweißschwarze Fahne angebracht war. Daraus ließe sich auf Kairo, also Ägypten schließen. Nichts wie ins Flugzeug, ab nach Kairo. Am Sonntag, 14 Uhr, kommen wir dort an. Noch drei Stunden, dann läuft unsere Frist ab. Jetzt müssen wir unbedingt zu Interpol, vielleicht läßt sich ein markantes Erkennungsmerkmal erraten. Wie wäre es mit der Haarfarbe? Rot würde einer schrägen Lady wie Carmen Sandiego gut stehen (daß sie es ist, davon sind wir inzwischen fast überzeugt). Doch was spuckt der Computer aus? Einen Haftbefehl für Lady Agatha! Und weist uns anschließend durch eine Mitteilung der Interpol-Zentrale darauf hin, daß uns Carmen Sandiego soeben durch die Finger geschlüpft ist. Nur wegen der falschen Haarfarbe! Damit Ihnen nicht auch so etwas passiert, haben wir in einer Tabelle alle Interpol-Daten der Sandiego-Gang für Sie zusammengestellt, an die wir während des Spiels herangekommen sind. Wenn Sie sich allerdings die Spielfreude nicht ganz verderben möchten, sollten Sie so wenig wie möglich in diese Tabelle sehen.

Zum Abschluß noch einige Hinweise für immer wiederkehrende Spielsituationen:

- Wenn Sie noch wenig über den Gangster wissen, vor allem zu Beginn eines Falles, sollten Sie grundsätzlich alle Möglichkeiten (Markt, Bibliothek, Museum usw.) erkunden. Nur so erhalten Sie die notwendigen Informationen.
- Haben Sie mindestens drei Erkennungsmerkmale in Erfahrung gebracht, gehen Sie unverzüglich zum Interpol-Computer und beantragen einen Haftbefehl (egal, in welcher Stadt Sie sich gerade befinden).
- Bei der folgenden Jagd durch die Kontinente genügt oft nur der Hinweis eines einzigen Ermittlungsorts, um zu wissen, welche Stadt man als nächstes besuchen soll.
- Werden Sie in einer Stadt mit Pistolen, Messern oder Äxten bedroht, dürfen Sie sicher sein, daß sich die verdächtige Person hier befindet. Besitzen Sie zu diesem Zeitpunkt noch keinen Haftbefehl, sollten Sie dies an Ort und Stelle erledigen. Sind jedoch nicht genügend Hinweise dafür vorhanden, können Sie diesen Fall als ungelöst abhaken.

Ist Ihnen die Kanaille endlich ins Netz gegangen, wird dies allen Außendienststellen von Interpol über Computer gemeldet (Abb. 9).

Der Autor dieser Longplay-Story muß ehrlich bekennen, daß ihn noch selten eine Dame so in Atem gehalten hat wie diese schräge Lady, zumindest in keinem Computerspiel.

(bl)

Abenteuerspiele

Es war einmal... in 2000 Jahren

Fantasie kennt keine Grenzen. Dies gilt vor allem für Text- und Grafik-Adventures, bei denen die Profiprogrammierer alle Register ihres Könnens gezogen haben. Aus der Reihe »64'er Extra« und »Power Game« möchten wir Ihnen Abenteuerspiele vorstellen, die uns beeindruckt haben.

von Harald Beiler

Die Fantasiewelten der Adventures bieten eine breite Palette: Sie reicht von den Spiralnebeln ferner Galaxien über mysteriöse Kriminalstories bis zurück in die Zeit der Ritter und Magier, als nur der Recht behielt, der besser mit dem Schwert umgehen konnte.

Beginnen möchten wir unseren Streifzug in der Zukunft.

OPERATION USHKURAT

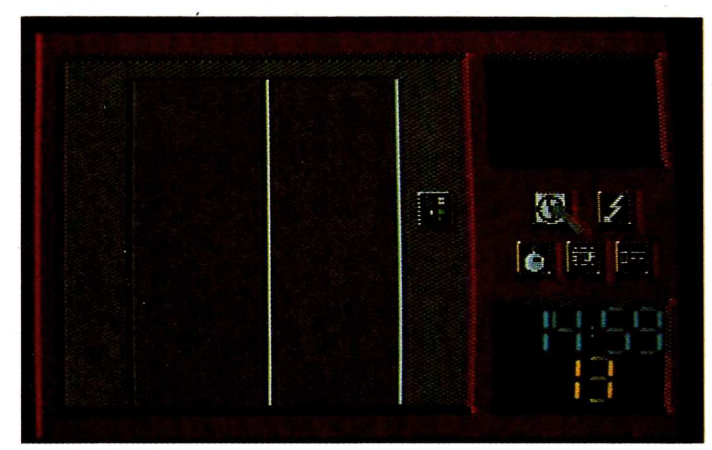
Dies ist die Geschichte des Raumkreuzers »Leydon«, der am 25.11. 2845 zum 1648 Lichtjahre entfernten Planetensystem »Ushkurat« aufbricht. Neben mehreren hohen Politikern, die in diplomatischer Mission unterwegs sind, befindet sich auch der Hauptdarsteller dieses Grafik-Adventures, der Elektroniker Marn Lepek, an Bord.

Kurz vor Erreichen des Bestimmungshafens wird das Raumschiff von Kreuzern der berüchtigten Terrororganisation »Klano« gekidnappt. Die Space-Piraten nehmen Passagiere und Besatzung gefangen und blockieren das Steuersystem der »Leydon«, die nach etwa 15 Stunden in den Gravitationsbereich der riesigen Sonne von Ushkurat geraten und unweigerlich verglühen wird. Um das Maß voll zu machen, haben die Terroristen zusätzlich eine Zeitbombe versteckt und aktiviert, die bereits nach zwölf Stunden explodiert.

Marn Lepek, den die Kidnapper durch einen glücklichen Zufall nicht erwischt hatten, befindet sich nun allein im steuerungslosen Raumschiff, das auf den glühenden Feuerball der Sonne zutreibt. Ab diesem Zeitpunkt übernimmt der Spieler die Rolle des Technikers. Die Aufgaben sind klar umrissen:

- Die Zahlenkombination zur Deaktivierung der Zeitbombe innerhalb von zwölf Spielstunden herausfinden,
- anschließend den zerstörten Navigationscomputer reparieren, um dadurch den Zusammenprall mit der Sonne Ushkurats zu vermeiden.

Das Spiel wird ausschließlich mit dem Joystick in Port 2 gesteuert und besitzt neben gut gemachter Grafik für die Adventure-Räume eine große Anzahl Sprites, z.B. für die Spielfigur, Armaturensymbole usw. Unerbittlich verrinnt die Zeit, die bei »15:00« rückwärts zu zählen beginnt (ein Klick des Mauspfeils auf das Uhrensymbol zeigt diese an, Abb. 1). Im Labyrinth des Raumkreuzers kann sich Lepek leicht verirren, gefährliche Roboter machen ihm das Leben schwer, ganz zu schweigen von den Vicom-Geräten, die er unbedingt finden muß.



[1] Operation Ushkurat: Wo steckt die Zeitbombe?



[2] Robox: Das Abenteuer beginnt im Wohnzimmer

ROBOX

Kennen Sie den Planeten »Mirlandis«? Vor vielen Jahrtausenden gründeten die Bewohner dieses Himmelskörpers im fernen Spiralnebel Tetris eine Kolonie auf einem blühenden Planeten, der sich um eine junge, gelbe Sonne drehte - unsere Erde. Sie nannten den Planeten »Atlanta« und besiedelten ihn mit mehr als fünf Millionen Menschen, die zufrieden und harmonisch zusammenlebten.

Die Katastrophe kam unverhofft: Ein riesiger Meteroit schlug auf der Erdoberfläche ein. Eine große, dicht besiedelte Insel im Atlantik versank im Meer. Die »Atlantis«-Sage war geboren.

Was haben Sie als Adventure-Spieler mit dieser Geschich-

te aus grauen Vorzeiten zu tun? Das Abenteuer beginnt im Jahr 2036 an einem gewittrig-schwülen Sonntagnachmittag im Wohnzimmer des Hauses Ihres Großvaters (Abb. 2). An der Wand ist ein überdimensionaler Videobildschirm angebracht. Momentan läuft allerdings nichts Aufregendes im Fernsehen. Vom Wohnzimmer aus erreichen Sie andere Räume im Haus: das Schlafzimmer, in dem ein warmgefütterter Mantel hängt, den Vorraum mit der Haustür (hier liegt ein Schlüsselbund achtlos herum), Ihr Arbeitszimmer und die Küche. In der Toilette befindet sich eine kleine Wandnische, die ein Reinigungsmittel und eine Packung Schlaftabletten enthält. Obwohl es aus dem Ofen in der Küche verführerisch duftet, sollten Sie ihn nicht mit bloßen Händen anfassen, da Sie sich sonst die Finger verbrennen. Ob Sie mit der Flasche Whisky und der Ketchup-Dose etwas anfangen können, bleibt Ihrer Findigkeit überlassen.

Spätestens dann, wenn man das Haus verlassen möchte, weiß man, welchen Sinn der Mantel im Schlafzimmer besitzt: Draußen tobt inzwischen ein fürchterliches Gewitter. Im Garten steht eine Eiche, von der ein sonderbares Leuchten ausgeht. Wie sagt ein altes Sprichwort? »Vor Eichen sollst Du weichen!«.

Dieses Adventure benützt den herkömmlichen Weg der Befehlseingabe: die Tastatur. Die verwendeten Verben sowie Richtungshinweise erhält man durch den Befehl »HILFE«. Ein geteilter Bildschirm (Split Screen) zeigt im oberen Abschnitt die entsprechende Raumgrafik in Hires, darunter die Situationsbeschreibung und die Eingabezeile. Die komfortable Belegung der Funktionstasten erleichtert den Aufruf immer wiederkehrender Befehlssequenzen. Der verwendete Parser versteht ganze, grammatikalisch einwandfrei formulierte Sätze, wobei sich die Verben abkürzen lassen.



[3] Der verlassene Planet: ein lichtüberfluteter Raum im unterirdischen Höhlensystem

DER VERLASSENE PLANET

Dieses Adventure widmet sich dem beliebten Thema »Zeitreise«.

Im Jahr 1998 startet ein Astronaut (nämlich Sie) zu einer Weltraumexpedition, die voraussichtlich zehn Jahre dauern soll. Durch einen verhängisvollen Fehler im Bordcomputer wurden programmierte Zeitlinien übersprungen, so daß Sie erst nach 2000 Jahren irdischer Zeitrechung landen – jedoch nicht in dem Sonnensystem, das als Ziel der Reise auserkoren war. Sie sind wieder zur Erde zurückgekehrt, die inzwischen öd und leer ist. Die Menschheit hatte sich vor vielen Jahrhunderten selbst vernichtet. Sind Sie der letzte Überlebende der Spezies »Mensch«?

Ein brisanter Aspekt, den dieses Spiel bietet. Wie stellt sich die Erde nach einer Katastrophe dar, die alles Leben vernichtet hat? Viele Science-fiction-Filme und -Romane sind nach dieser Idee entstanden.

Das Spiel beginnt dort, wo der Heimkehrer aus dem All gelandet ist: am Strand des Pazifik. Plötzlich steht ein anderes menschliches Wesen vor Ihnen, das unartikulierte Laute ausstößt. Ein Sprachtranslator, der in Ihrer Armbanduhr untergebracht ist, ermöglicht es Ihnen, sich mit dem Wesen zu verständigen. Sie erfahren, daß es noch bedeutend mehr Überlebende gibt, die dem verheerenden Atomkrieg vor 300 Jahren entronnen sind. Unter der radioaktiv verseuchten Erdoberfläche wurde ein ausgeklügeltes Labyrinth- und Höhlensystem angelegt, die Zufluchtstätte des letzten Häufleins Menschen. Meknos (so heißt das Wesen) bittet Sie, ihn dorthin zu begleiten.

Nachdem man mit seinem Begleiter in die Unterwelt hinabgestiegen ist, muß man seinen Namen eingeben. Danach befinden Sie sich in einem langen, düsteren Tunnel, an dessen Ende Licht schimmert. Doch Vorsicht, hier sollten Sie es halten wie die Mücken an einem lauen Sommerabend: Ins Licht zu fliegen, kann gefährlich sein! Allerdings bleibt Ihnen gar nichts anderes übrig, denn in die entgegengesetzte Richtung läßt Sie Ihr neuer Freund nicht gehen. An der rechten Seite des dunklen Stollens finden Sie eine Tür, die Sie passieren. Plötzlich stehen die beiden Freunde in einem lichtüberfluteten Raum, der mit blauen Steinen verkleidet ist (Abb. 3): Sie befinden sich vor dem Rat der Alten, die Sie mißtrauisch beäugen. Nach kurzer Beratung werden Sie als unwillkommener Eindringling zum Tode verurteilt. Da bleibt nur noch eins: Fersengeld geben!

Das Abenteuerspiel bietet die gewohnten beiden Bildschirmabschnitte für Grafik (Multicolor) und Situationserläuterung. Eine Neuerung ist uns jedoch aufgefallen: Die Angaben der möglichen Richtungen erscheinen nicht wie bei anderen Adventures als Buchstabenkürzel (z.B. N, O, W, S), sondern werden nach Druck auf die Taste <F1> in einem separaten Bildschirmfenster ein- und ausgeblendet. Die erlaubten Richtungen sind weiß markiert. <F7> entspricht der Funktion »HILFE« und gibt mehr oder weniger nützliche Hinweise zum Spielverlauf, <F3> wiederholt den zuletzt eingegebenen Befehl.

Die Klanguntermalung zum Spiel wurde mit dem »Sound-Monitor« (s. 64'er-Sonderheft 53) von Chris Hülsbeck entwickelt und läßt sich nach Belieben ein- oder ausschalten.

SCOTLAND YARD

Eine spannende Verbrecherjagd bietet dieses Abenteuerspiel. In der Rolle eines Detektivs dieser berühmten englischen Polizeizentrale verhören Sie Verdächtige, prüfen deren Alibis und verfolgen hartnäckig die Spur, bis Sie den Täter finden.

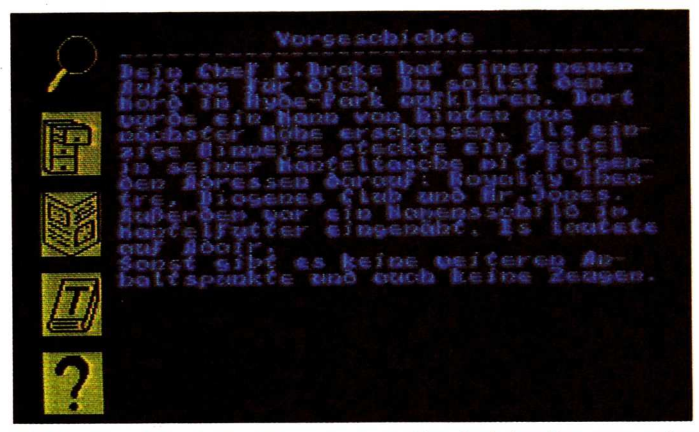
Zehn knifflige Fälle findet man auf der Spieldiskette, vom »Mord im Hydepark« bis zur »Schwarzen Kralle«. Keiner ist leicht zu lösen:

Zum Beispiel wird ein unbekannter Mann erschossen im Hydepark aufgefunden. Im Mantelfutter war ein Namensschild eingenäht, in den Taschen wurde ein Zettel mit drei Adressen gefunden, ansonsten gibt es keine weiteren Anhaltspunkte oder gar Zeugen. Auf folgende Fragen müssen Sie die Antwort finden:

- Wer brachte den Mann um?
- Wer stahl die Gemälde?
- Wer war letzendlich im Besitz der Bilder?
- Spielten die Memoiren des Verblichenen eine Rolle?
- Wer war der Mann mit der Augenklappe?

Der rechte Bildschirmrand zeigt die Möglichkeiten der Spurensuche in Form grafischer Symbole (Abb. 4): Lupe, Karteikasten, Zeitung, Tagebuch und ein Fragezeichen. Diese Icons lassen sich mit dem Joystick in Port 2 oder den Cursor-Tasten auswählen. Damit können Sie Personen, Lokale und andere Orte aufsuchen, um zusätzliche Informationen zu erhalten oder Alibis zu überprüfen. Zeitungen sollten Sie nach Anzeigen oder Berichten durchsuchen, die für den aktuellen Fall bedeutend sind. Auch aus den Polizeiakten dürfen Sie als

Scotland-Yard-Angehöriger Details entnehmen, die Sie auf dem Weg zur Klärung des Falls weiterbringen. Das Tagebuchsymbol gibt Ihnen Auskunft darüber, welche Orte und Personen Sie bereits aufgesucht, und welche Ergebnisse Sie dabei erzielt haben. Wenn Sie sich für den Karteikasten entscheiden, werden Ihnen 300 Adressen angeboten, bei denen Sie Ihre Nachforschungen fortsetzen können.



[4] Scotland Yard: Grafiksymbole helfen bei der Spurensuche

Das Spiel ist vom Aufbau und der Gestaltung in die Reihe der Text-Adventures einzureihen. Die Steuerung (Wahl der Ermittlungssymbole) erfolgt fast ausschließlich mit dem Joystick, bis auf wenige Ausnahmen muß auf die Tastatur zurückgegriffen werden.

Selbstverständlich werden Sie für Ihre Spürnase belohnt, wenn Sie alle zehn Kriminalfälle korrekt gelöst haben: Scotland Yard befördert Sie zum Oberinspektor. Wer sich eigene Fälle zusammenstellen möchte, kann den im Spiel integrierten Editor verwenden. Dies setzt allerdings voraus, daß Sie sich in dieses Adventure »eingespielt« haben und alle Fußangeln kennen.

OPERATION FEUERSTURM

Ein beliebtes Adventure-Genre ist das Milieu der Spione und Agenten.

Gerade als Sie Ihren wohlverdienten Urlaub in der Karibik antreten wollen, ruft man Sie vom Hauptquartier an: Ein Sonderauftrag wartet auf Sie. Was kann es denn diesmal so Dringendes sein?

Das Abenteuer beginnt im Büro des Geheimdienstchefs, der Ihnen den Auftrag erläutert (Abb. 5): Aus einem NATO-Stützpunkt ist ein Atomsprengsatz verschwunden. Eine Terrororganisation erpreßt die Regierung und droht damit, die



[5] Operation Feuersturm: im Büro des Geheimdienstchefs

Hauptstadt von der Landkarte zu löschen. Der Standort der tödlichen Atomrakete ist bekannt, Sie sollen mit einem Fallschirm darüber abspringen und die Bombe unschädlich machen.

Ein Militärflugzeug bringt Sie zur Absprungstelle, Sie landen sicher im dichten Unterholz eines Waldstücks, wenn Sie zuvor die Leine Ihres Fallschirms ziehen. Wenn Sie dort ein Seil finden, sollten Sie es mitnehmen (man kann nie wissen). Plötzlich stehen Sie vor einem großen, herrschaftlichen Gutshof. Das Abenteuer beginnt jetzt erst richtig!

Wenige Schritte von Ihrer Landestelle entfernt finden Sie eine Karte. Sehen Sie sich diese gut an, sie zeigt den jeweiligen Abschnitt, in dem Sie sich gerade befinden.

Zur Anzeige der Adventure-Grafik verwendet das Spiel den Multicolormodus, der Parser versteht Sätze mit einem Befehlswort und bis zu zwei Hauptwörtern, bei Richtungsangaben genügt wie üblich der Anfangsbuchstabe.

TUOR

In die graue Vorzeit, als es noch Orks, Drachen und anderes bösartige Getier auf Erden gab, führt uns dieses Fantasy-Grafik-Adventure.

Sie spielen darin die Rolle von Tuor, dem Elfenfreund, und sind auf der Suche nach der sagenumwobenen Stadt Gondolin. Dort herrscht Turgon, ein Freund und Waffengefährte von Tuors Vater. Der Entschluß, sich auf die Suche zu machen und sich allen Gefahren zu stellen, kommt Tuor an einer Quelle, nahe bei seiner Behausung (Abb. 6).



[6] Tuor: Eine gefährliche Reise liegt vor Ihnen

In einer feuchten, düsteren Grotte findet er ein Schwert, in einer kahlen Hütte eine Harfe. Ob er beide Gegenstände gebrauchen kann, wird sich noch herausstellen. Vor dunklen Wäldern sollte er sich hüten, dort wird er von Orks angegriffen.

Zwei Elfen begegnen ihm am Flußufer unter einer Felskuppe und begleiten ihn auf dem richtigen Pfad. Der jüngere Elf verrät Tuor einen inhaltsschweren Zauberspruch: »Anar Kaluva Tielyanna!« (was immer das heißen mag). Unbeirrt folgt Tuor seinem Weg zur Stadt Gondolin...

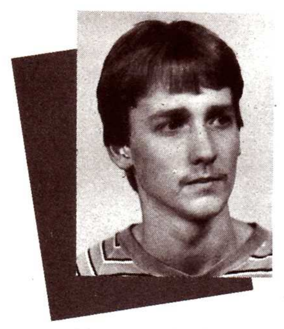
Das Spiel bietet außer einer ausgezeichneten Hires-Grafik im Multicolormodus einen geänderten Zeichensatz, den Sie zu Beginn des Adventures aktivieren können. Die Bilder lassen sich auf Wunsch vom Bildschirm verbannen, ohne daß das Spiel Eingaben falsch interpretiert. Diese müssen ausnahmslos über die Tastatur erfolgen. Als Richtungseingabe genügt der erste Buchstabe, Befehle können auch in logisch interpretierbare Sätze gekleidet werden. Bestimmte Tastenkombinationen sind mit deutschen Umlauten und Sonderzeichen belegt.

Lösungswege – zu unseren bekanntesten Adventures

Und es geht doch!

Wer kennt es nicht? Das Frusterlebnis einer langen »Session« mit einem spannenden Adventure ohne Ergebnis. Letztendlich gibt man auf, in der festen Überzeugung – unlösbar. Aber es geht doch.

von Karsten Tittmann



Karsten Tittman aus Merseburg löste die Adventures für Sie

Für alle, die das 64'er-Sonderheft 52 erstanden haben, und trotz langer Suche nicht zum Erfolg gekommen sind, hat sich Karsten, passionierter Adventure-Freak, die Mühe gemacht, »Adventure 2000«, »Zeittunnel«, »R.A.M.S« und »Quasimodo« für Sie zu knacken:

Adventure 2000 – Geheimauftrag für 008

Bei diesem Grafikadventure gebe ich, sobald etwas untersucht und gefunden oder etwas im Bild verändert wurde, »SIEH« ein, damit sich das neue Bild aufbaut und neue Gegenstände bzw. Richtungen angezeigt werden.

James Bond liegt mit Grippe im Bett. Der amerikanische Geheimdienst wählt mich deshalb für den geheimsten Auftrag aller Zeiten aus. Ich starte zum Weißen Haus und werde ins Amtszimmer des Präsidenten geführt (Abb.1), der aber wie immer verhindert ist. Auf seinem Tisch liegt eine Mappe, die ich neugierig öffne – in ihr liegt der Geheimauftrag. Auch wenn ich nicht besonders auf Reis stehe, es hilft nichts – auf geht's nach China. Planvoll werden die Schritte erst nach Westen und dann nach Süden gelenkt. An einem Baum schaue ich mich um und entdecke ein Hufeisen und eine Pistole. Da es beschlossene Sache ist, Pazifist zu bleiben, gebe ich mich mit dem Hufeisen zufrieden. Ich habe nichts besseres zu tun und klettere zuerst auf den Baum und entdecke ein Skelett. Einem Nackten kann man zwar nicht in die Taschen fassen, aber einem Skelett auf den Rücken, und siehe da, ein Raketenrucksack kommt zum Vorschein. Der bedauernswerte Besitzer des selben hatte sich anscheinend etwas verflogen. Es ist schon ein Kreuz mit der Technik, vor allem, wenn man sich damit nicht auskennt.

Schnell den Rucksack an mich genommen und zu Hua Chang Fu in die Werkstatt gebracht. Der Wache, die sich in den Weg stellt, beschere ich mit dem Hufeisen süße Träume. Einer dummen, aber nützlichen Angewohnheit folgend, werden vorsichtshalber die Taschen durchwühlt und tatsächlich kommt eine ID-Karte zum Vorschein, die mir später gute Dienste leisten wird.

Auf Huas Gebrabbel während der Arbeit höre ich kaum und warte ungeduldig auf die Fertigstellung meines Flugutensils. Wieder bei der Wache angelangt, starte ich den Rucksack, und er trägt mich hinauf auf die Chinesische Mauer. Dummerweise ist gerade Wachablösung, und ich lande im Verließ. Dort finde ich neben sehr schlecht aussehenden Mitinsassen einen Krug und nach genauerem Umsehen einen Ring, der an der Wand befestigt ist. Da der Inhalt des Krugs genießbar erscheint, stärke ich mich erst einmal. Mit neugeschöpfter Kraft ziehe ich an dem Ring, und die zurückweichende Wand gibt einen Gang frei. Wieselflink entschlüpfe ich dem Kerker. Im Gang ist meiner Flucht aber schon wieder ein Ende gesetzt, denn es geht nicht weiter. Ich entdecke eine Platte, auf der etwas eingeritzt ist. Auf einen Hinweis hoffend entschlüssle ich die Inschrift – große Enttäuschung: Es sind nur Zahlen, die mir hier zwar nicht weiterhelfen, die ich mir aber vorsichtshalber notiere.

Ente als Retter

Grübelnd sehe ich auf den Felsblock und mir kommt eine Idee. Frisch ans Werk, den Fels beiseite gewälzt, und ich kann weiter. Der optimale Fluchtweg ist es aber nicht, na ja anscheinend ist es mein Schicksal, immer neue Wege suchen zu müssen. Ich fülle den Preßlufthammer mit dem Inhalt des Kruges auf und drücke den Einschaltknopf. Nach kurzer Anstrengung ist im Boden ein Loch entstanden, durch das ich schlüpfen kann. Mist – jetzt werde ich auch noch naß, da tröstet mich auch das Quietschentchen nicht, welches ich nach kurzer Suche finde, und das sich sinnvollerweise selbst aufblasen kann. Da wiedermal kein Ausweg in Sicht ist, suche ich unter Wasser und nehme bei der Gelegenheit einen seltsam geformten Stein mit. Meine Sachen saugen sich mehr und mehr mit Wasser voll, und ich komme nicht mehr nach oben. Mein letztes Gebet aufsagend drücke ich, in Ermangelung eines anderen Freundes, mein Entlein an mich und schließe die Augen – doch was ist das? Mein kleines Gummitier bläst sich auf und bringt mich nach oben.

Als ich die Augen aufschlage, sehe ich über mir eine Luke mit einer kleinen Öffnung, die die gleiche Form wie der Stein hat. Ich stecke den Stein in die Öffnung, und die Luke springt auf. Weiter geht die Suche nach der Rakete.

Die Welt hier scheint ausschließlich aus Gängen zu bestehen, die unnützerweise gleich wieder enden. Nachdem ich aber schon so viele Sackgassen gemeistert habe, verzage ich nicht und suche nach einer Möglichkeit, weiterzukommen. Aber es findet sich weder ein brauchbares Werkzeug noch irgendeine Öffnung, durch die ich mich zwängen könnte. Entmutigt setzte ich mich hin und denke »im Märchen geht alles: Da braucht man nur »Sesam öffne dich« zu sagen, und schon weichen ganze Berge vor einem zurück. Dieser Satz will nicht aus meinem Kopf »...Sesam öffne dich ...Sesam öffne dich«, hatte ich das nicht erst vor kurzem irgendwo gehört? - Aber wo? Ich schlage mich vor die Stirn - na klar, der gute Hua hat doch irgendetwas davon erzählt. Das war, als er den Raketenrucksack reparierte.

Ich postiere mich am Ende des Ganges und rufe »Sesam öffne dich« - und wirklich, der Felsen tritt zurück.

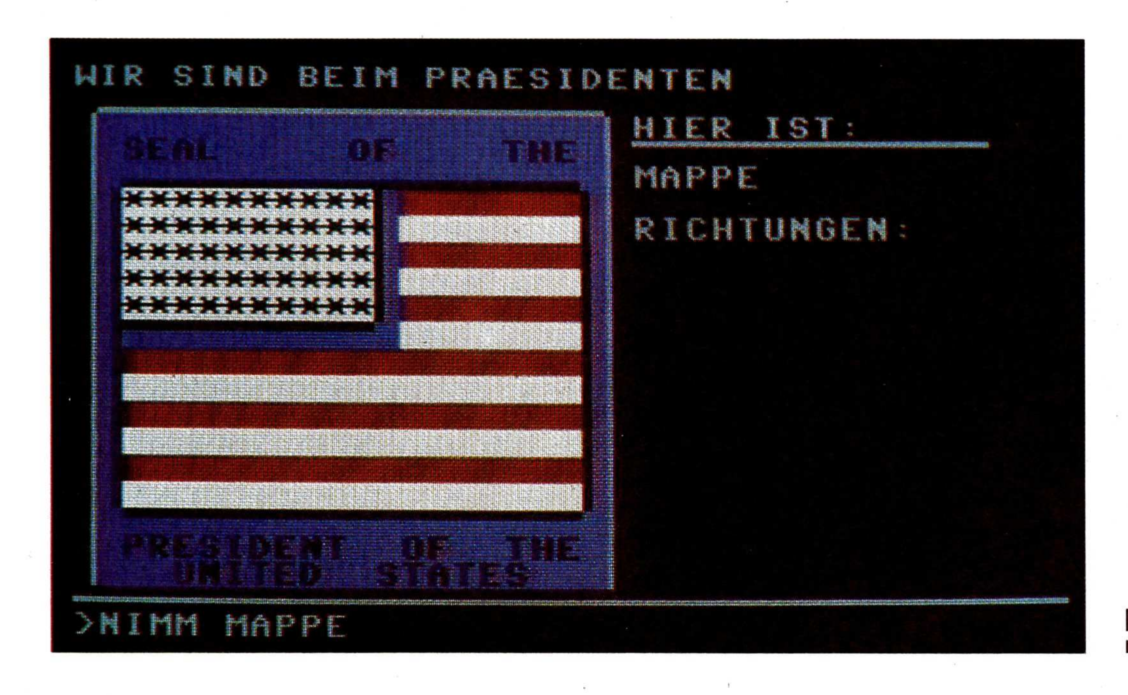
Am Felsen vorbei gelange ich ins Büro eines gewissen Major (Leutnant, er scheint mehrere Dienstgrade auf sich zu vereinigen) Mc Perkins. Bevor er mich bemerken kann, schmettere ich ihn mit der Bleiplatte zu Boden. Ich untersuche den bewußtlosen Leutnant und finde einen Schlüsselanhänger. Wie sich nach kurzer Zeit herausstellt, läßt sich damit die Panzertür in der Ecke öffnen. An einer Bildschirmwand entlang geht es in die Sicherheitsschleuse des Raketensilos. Glücklicherweise besitze ich die ID-Karte, so daß mir ein Großalarm erspart bleibt. Ich gehe in den Raketensilo und betätige die Taste zum Countdown-Stopp. Der Computer erwartet eine Code-Eingabe von mir - jetzt bloß nichts falsch machen, sonst geschieht ein Unglück.

Schritt für Schritt zur Lösung

Ich überlege gründlich, und dank meines grandiosen, fotografischen Gedächtnisses (und natürlich auch der Notizen) fällt mir die Nummer auf der Platte wieder ein. Ich rekonstruiere sie genau (mit Leerzeichen), der Countdown ist gestoppt, und die Welt gerettet.

Sieg auf der ganzen Linie! Wir haben es geschafft!

Für diejenigen, die immer noch leichte Probleme haben, das ganze nochmals in der Sprache des Adventures:



[1] Starten Sie die Suche nach der Atomrakete

»Adventure 2000«: Es fängt ganz harmlos an. Sie öffnen die Mappe und lesen den Geheimauftrag des Präsidenten...

```
NIMM MAPPE
OEFFNE MAPPE
J bzw. N
W-S
UNTERSUCHE BAUM
NIMM HUFEISEN
KLETTERE BAUM
UNTERSUCHE SKELETT
NIMM RUCKSACK
R-N-W
WERFE HUFEISEN
AUF WACHE
UNTERSUCHE WACHE
NIMM KARTE
W-S
GIB RUCKSACK AN HUA
N-O
STARTE RUCKSACK
SIEH
NIMM KRUG
OEFFNE KRUG
TRINKE KRUG
UNTERSUCHE KERKER
ZIEHE RING
GEHE GANG
NIMM PLATTE
LIES PLATTE
(CODE notieren)
WAELZE FELSBLOCK
N
UNTERSUCHE HAMMER
FUELLE HAMMER MIT KRUG
DRUECKE KNOPF
R-N
NIMM ENTE
UNTERSUCHE ENTE
TAUCHE
NIMM STEIN
DRUECKE ENTE
SIEH
UNTERSUCHE LUKE
STECKE STEIN IN
OEFFNUNG
H-N
RUFE SESAM OEFFNE DICH
W
WERFE PLATTE AUF PERKINS
UNTERSUCHE LEUTNANT
NIMM ANHAENGER
O
UNTERSUCHE TUER
UNTERSUCHE RITZ
STECKE ANHAENGER IN RITZ
OEFFNE TUER
GEHE TUER
O-N
UNTERSUCHE SILO
DRUECKE TASTE
>>CODE<< (MIT
LEERZEICHEN EINGEBEN)
```

Zeittunnel – Zurück aus der Zukunft

Der »Zeittunnel« weist im Prinzip keinen Parser auf. Kontrollieren Sie deshalb Ihre Eingaben mindestens dreimal, denn sonst werden Sie viele Tode sterben.

Meine Reise beginnt in einem etwas spartanisch eingerichteten Zimmer, in dem es noch nicht einmal ein Bett gibt. Nachdem ich alles eingehend untersucht habe, ziehe ich mich wortkarg in meinen Schrank zurück (OEFFNE SCHRANK; GEHE DURCH SCHRANK) - doch was geschieht mit mir? Ich werde einfach »weggebeamt« und finde mich in völlig neuer Umgebung wieder. Um mich zu orientieren, gehe ich etwas spazieren (O-O-O), da sehe ich etwas am Boden liegen. Es ist eine Karte, auf der ein Zahlencode zu erkennen ist, den ich eifrig unter der Nummer 1 in meinem Tagebuch notiere. Ich drehe um und erkunde das Terrain in der entgegengesetzten Richtung (W-W-W-W). Nach ein paar Dutzend Schritten, bei denen ich vor mich her träume, falle ich fast in einen Schacht, der urplötzlich in die »Erde« (das Raumschiffinnere) führt. Ich steige hinab (RU) und befinde mich in einem Teleporter-Raum. Neugierig wie ein kleines Kind DRUECKE ich auf den KNOPF. Als der Bildschirm mit der Aufschrift »NENNEN SIE DEN TRANSMITTERCODE.« auftaucht, erinnere ich mich an die Nummer von vorhin. Ich probiere es sofort: »678903«, da öffnet sich das Fenster, und der erste Versuch ist gescheitert. Beim zweiten Anlauf gelingt es dann mit »SAGE 457687« (die Nummer hat sich natürlich geändert), und ich werde das zweite Mal »verschickt«.

Da der einzige Weg nach Norden führt, nehme ich ihn (N) und befinde mich an einem Wegweiser: links »DEPOT« und rechts »JAIL«. Als tapferer Ritter breche ich ohne Zeitverzug zum Gefängnis auf (O-O-O-O-N), muß aber leider vor der

Codezahlen notieren

Übermacht zweier Wächter zurückweichen (S). Erst jetzt bemerke ich die Karte, die auf dem Boden liegt. Die darauf stehende Zahlenfolge wird unter Nummer 2 abgelegt. - Ich hoffe mein Tagebuch ist groß genug, denn es soll nicht die letzte Zahl gewesen sein. Da ich den armen Gefangenen helfen will, beschließe ich, mich im Depot nach einer brauchbaren Waffe umzusehen (W-W-W-W-W-W-W-W). Das Depot ist mit einem Lasergitter verschlossen. Nach langem Probieren und mutigem Hindurchschreiten, was nicht sonderlich gut honoriert wird, bleibt mir nur noch ein Weg: Der Verzweiflung nahe brülle ich dem Gitter die Nummer 2 entgegen (SAGE 62406), und siehe da, wie von Geisterhand berührt verschwindet das Gitter. Beeindruckt gehe ich nach Norden (N) und stehe vor einem Computer. »Ich muß wirklich ein ganzes Ende weggebeamt worden sein - überall nur High-Tech-Anlagen.«

Nach einem kurzen Plausch (BEFRAGE COMPUTER) mit dem Rechner nehme ich das herumliegende Schwert (komisch, warum eigentlich keine Laserpistole?), und befreie den Gefangenen (S-O-O-O-O-O-O-O-O-N; TOETE WAECHTER). Da der Gefangene nicht mit mir reden will, gehe ich zurück zum Tresor. Hier offenbart sich meine Hilflosigkeit - ich bin eben nicht zu einem Egon Olsen geboren. Ein neuer Kommunikationsversuch mit dem Gefangenen (BEFRAGE GEFANGENEN) bringt mehr Erfolg. Leider komme ich nicht mehr an den Safe, weil der Gefangene davor, direkt unter dem Transmitter, steht. Kurzentschlossen DRUECKE ich den

[2] Selbst R.A.M.S. ist leicht zu lösen (wenn man den Weg weiß)

»Zeittunnel«: Hätten Sie gedacht, daß im Wohnzimmerschrank eine Zeitmaschine versteckt ist?

```
OEFFNE SCHRANK
GEHE DURCH SCHRANK
O-O-O (ZAHLENCODE1
AUFSCHREIBEN)
W-W-W-W-RU
DRUECKE KNOPF
SAGE ZAHLENCODE1
N-O-O-O-O
(ZAHLENCODE2)
W-W-W-W-W-W-W-W
SAGE ZAHLENCODE2
N
BEFRAGE COMPUTER
NEHME SCHWERT
S-O-O-O-O-O-O-O-O-N

TOETE WAECHTER
S-W-W-W-W-S
BEFRAGE GEFANGENEN
(CODE3)
DRUECKE KNOPF
ÖFFNE SAFE
SAGE CODE3
NEHME MAGNET-KARTE
N-W-W-W-W
SAGE ZAHLENCODE2
N-W
SAGE CODE3
ZERSTOERE RAUMSCHIFF
GEBE MAGNET-KARTE
```

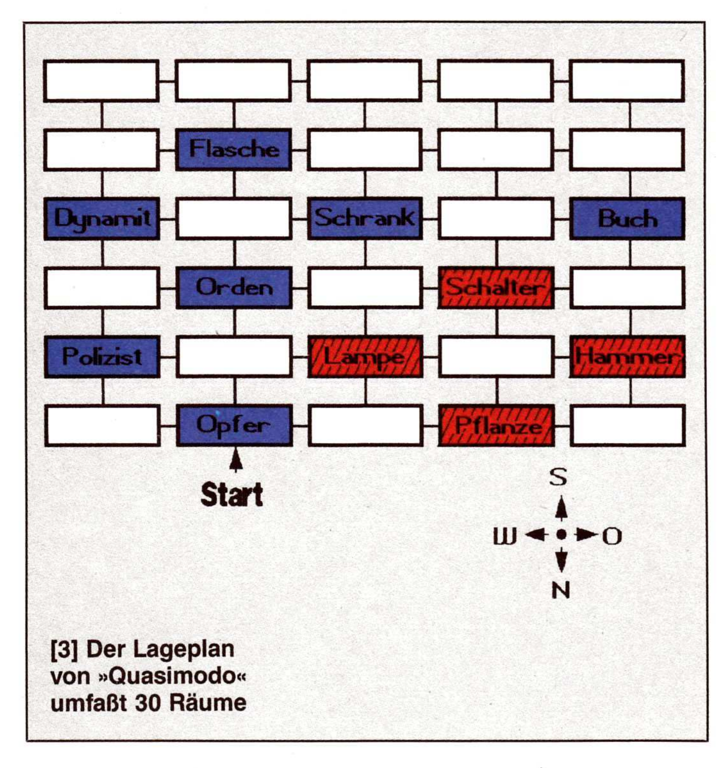
»R.A.M.S«: Einfacher geht's nicht: Als Namen muß man nur drei Kreuze eingeben, allerdings zweimal hintereinander.

```
S-O-S-W
NIMM SPIELUHR
O-S
NIMM STEMMEISEN
N-N-W-W
NIMM NUSS
S
SCHAU GEBUESCH
SCHAU
NIMM MESSER
W-S-O-S

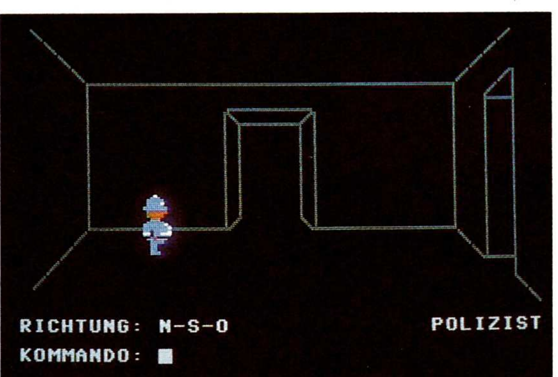
NIMM KUGEL
N-O
Als Name zweimal
hintereinander
>>XXX<<
eingeben
BENUTZE SPIELUHR
O-O-O-O-O
NIMM ZUENDER
W-W-S
SCHIEBE BILD

DRUECKE KNOPF
GEHE AUFZUG
OB
NIMM HOLZ
BETASTE WAND
ZIEHE HEBEL
GEHE LOCH
SCHAU BETT
NIMM ZUENDHOELZER
GEHE LOCH
U

GEHE AUFZUG
N-W-W-S
DREHE KANONE
DREHE KANONE
STECKE ZUENDER
STECKE KUGEL
LEGE HOLZ
MACH FEUER
S
WERFE NUSS
```



[3] Der Lageplan von »Quasimodo« umfaßt 30 Räume



[4] Die letzte Stunde des bösen Tyrannen ist angebrochen

KNOPF und befördere ihn zurück in seine Heimat. Ich OEFFNE den SAFE und bestehe die Sicherheitsabfrage, indem ich die Nummer, die mir der Gefangene zuvor preisgab, ausrufe (SAGE $E- 99). Im Safe finde ich eine Magnetkarte, die ich in Verwahrung nehme (NEHME MAGNET-KARTE). Ich will den Knopf erneut drücken, doch in einem Anfall von Sentimentalität durchstöbere ich noch einmal das Raumschiff (N-W-W-W-W), das gleiche Spiel mit dem Gitter (SAGE 62406) und weiter (N-W). Schon wieder »lächelt« mich ein Computer an. Ich SAGE 62406 ...nichts passiert, ich SAGE 457687 ...nichts passiert, ich SAGE ...wie war die dritte Nummer, na Sie wissen schon, die von dem Gefangenen, den ich ja nicht mehr fragen kann. Ich bin der Verzweiflung nahe, es will mir nicht einfallen. Den Finger am Resetknopf versuche ich: SAGE $E- 99 ...es funktioniert. Meine knappe Antwort auf seine Frage »WIE LAUTEN DEINE BEFEHLE« ist: ZERSTOERE RAUMSCHIFF. Ich GEBE ihm die MAGNET-KARTE und habe gewonnen.

Die Auflistung der Eingaben sehen Sie auf Seite 42.

Damit ist ein Sieg auf der ganzen Linie gewährleistet.

Lösungsschritte zu R.A.M.S.

Bei diesem Adventure (Abb. 2) wollen wir uns auf die stichwortartige Beschreibung beschränken - Seite 42.

So schnell ist die Lösung dieses Adventures erreicht.

Quasimodo - Dem Hexer auf der Spur

In grauer Vorzeit herrschte der grausame Hexer Quasimodo. Natürlich ist es meine Aufgabe, diesen Bösewicht zu vernichten.

Ich orientiere mich anhand des Lageplans (Abb. 3). Als erstes hole ich den Orden und die Flasche. Auf dem Rückweg zum Opfer gehe ich beim Polizisten vorbei (Abb. 4) und gebe ihm den Orden. Er ist vollkommen außer sich vor Freude und gibt mir zum Dank einen Schlüssel. Beim Opfer angelangt, stärke ich mich erstmal, indem ich die Flasche leer trinke. Jetzt kann ich vor Kraft kaum laufen und werfe mir das Opfer auf den Rücken (wer weiß, wozu man es mal brauchen kann). Ich erinnere mich des netten Polizisten und renne los zum Schrank, den ich mittels Schlüssel aufmache. Im Schrank finde ich Streichhölzer, die mir bald gute Dienste leisten werden.

Bevor ich es vergesse: Die Lampe, den Schalter und die Pflanze sollten Sie lieber in Ruhe lassen, oder ist es vielleicht schon zu spät? Ich mache mich auf zum Dynamit, und sobald ich es gefunden habe, zünde ich es an. Sie sollten es aber nicht aufheben, denn sonst sind Sie bei der Explosion hautnah dabei. Nachdem der Rauch abgezogen ist, entdecke ich ein Loch im Boden. Natürlich springe ich in das Loch (wer weiß, was darin ist?). Als ich mich federnd abfange, sehe ich aus den Augenwinkeln ein blutgieriges Monster, das auf mich zukommt. Ich weiche zurück und werfe ihm das Opfer hin, welches es gierig verschlingt. Anscheinend war es nicht sehr hungrig, denn es verschwindet ebenso schnell, wie es aufgetaucht war - zurück bleibt nur ein kleines Kreuz, welches ich in meine Sammlung skuriler Gegenstände aufnehme.

Da hier unten nichts weiter zu tun bleibt, schwinge ich mich wieder empor und sehe mir das Buch genauer an. Vielleicht läßt sich ja ein Hinweis auf Quasimodos Versteck herausfinden.

Ich will das Buch nehmen, doch als ich es berühre, steht Quasimodo bedrohlich nah vor mir. Ich bleibe jedoch gelassen, da ich das Recht und Gott auf meiner Seite weiß. Meine äußerliche Ruhe scheint ihn sehr zu beunruhigen, wozu er auch allen Grund hat. Ich halte ihm das Kreuz entgegen, das er wie hypnotisiert an sich nimmt. Eine Sekunde später ist der Spuk vorbei und Quasimodo besiegt.

In Kurzform, für den Computer verständlich, sieht die Lösung folgendermaßen aus:

»Quasimodo«: Jeder Polizist ist zugänglich, wenn ihm ein Orden verliehen wird.

```
S-S
NIMM ORDEN
S-S
NIMM FLASCHE
N-N-N-W
GIB ORDEN
N-O
TRINKE FLASCHE
NIMM OPFER
S-S-S-O
OEFFNE SCHRANK
NIMM STREICHHOLZ
W-W
ZUENDE DYNAMIT
GEH LOCH
GIB OPFER
NIMM KREUZ
HOCH
O-O-O-O
NIMM BUCH
GIB KREUZ
```

Damit verschwindet der Hexer auf Nimmerwiedersehen! Sie können also den Computer beruhigt ausschalten.

(Karsten Tittmann/gr)



Magazin im Überblick

Diese 64´er- Ausgaben bekommen Sie noch bei Markt & Technik für jeweils 6,50 DM, ab der Ausgabe 1/90 für 7,- DM, der Preis für Sonderhefte und Sammelboxen beträgt je 14,-DM. Tragen Sie Ihre Bestellung im Bestellcoupon ein und schicken Sie ihn am besten gleich los.

12/88: Weihnachts- Special: Die besten Geschenkideen / Geheimtip: Monitor für 40,-DM / Bauanleitung: Drucker- Interface

1/89: Die besten Druckprogramme / 20 Zeiler zum Abtippen / Malprogramme für den C128 im Vergleich Jahresinhaltsverzeichnis

2/89: Test: Schnellster Basic- Compiler Listing: "Master Copy Plus" / Spiele ´88 Computerschreibtisch zum Spartarif

3/89: Kaufhilfe: Floppies, Drucker, Monitore Bauanleitung: 256 KByte Zusatzspeicher / Software-Test: Geos 2.0 ist da / Viren im C64

4/89: C 64-Longplay: Uridium komplett durchgespielt / Listing des Monats: Think Twice, ein Knobelspiel/ C 64 Extra

5/89: Lohnt sich ein Interface ? / Test: Die besten Mailboxen / Druckerständer für 10 Mark

6/89: Großer Diskettenvergleichstest/ Listings des Monats: Textverarbeitungsprogramme Text II / Spielekurs Teil 1

7/89: Spiele-Extra: Spielesteckbriefe zum Sammeln/ Zeichensätze selbst gemacht/ Test: Joysticks

8/89: Hardwarebasteltips / Funktiomat 64 - der Mathe-Profi / Großer Computervergleich

9/89: Bauanleitung: Floppyspeeder für 30,-DM/ Englischtrainer im Vergleich/ Softwarekauf: Lust oder Frust?

10/89: Listing des Monats: Power-Music-Editor/ Test Handyscanner/ 64 èr-Longplay: Grant Monster Slam

11/89: Super-Drucker unter 600 Mark / Der Zeichen-Künstler Mono-Magic / Grafikduell C 64, Amiga, Atari ST, PC

1/90: Gratis: BTX für alle! Mit Diskette im Heft! / Joysticktest/ Heimcomputer im DFÜ-Vergleich/ Hurrican - die neue Spiele-Dimension

2/90: Systemvergleich: Die besten Btx-Decoder/ Funken mit dem C 64/ Musik: "Power DIGI Editor"/ 64ér-Longplay: "Oil Imperium"

3/90: Neue Speichertechniken / Grafikduell mit dem PC, Atari St, Amiga und C 64 / Neue Referenz: Brother M 1824 L

4/90: Die Geos-Welt: das komplette Geos-System; Geos-Poster / Test: Videofox / Programm des Monats:Topprint

5/ 90: Listing des Monats: Sternenwelt / Bauanleitung: Regelbares Dauerfeuer / Test Spielepack: Top oder Flop

6/90: Programmierung: endlich Basic 3.5 für C64 / Softwaretest: die besten Frußballprogrammem / Videostudio, C 64 in Börsenfieber

7/90: Extratouren: CD-Musicbox mit C64 und Bauanleitung Pulsmesser / Sammelposter C64 in Riesenformat

9/90: Großer C64-Reparaturkurs / Faszination: Amateurfunk / Neuigkeiten aus der Geos-Welt / Super-Spiel zum Abtippen

10/90: Bauanleitungen: 5 Wochenend-Projekte / ECOM - das Super-Basic / Test: Die besten Drucker unter 1000 DM / C64-Reparaturkurs

11/90: Bausatztest: Der Taschengeldplotter / Vergleichstest: Drucker der Spitzenklasse / 5 Schnellbauschaltungen

Mit diesen Sammelboxen sind Ihre Ausgaben immer sortiert und griffbereit



Eine Sammelbox faßt einen vollständigen Jahrgang mit 12 Ausgaben und kostet 14,- DM. Bestellen Sie sie mit nebenstehendem Coupon.



SONDERHEFTE IM ÜBERBLICK

Die 64´er Sonderhefte bieten Ihnen umfassende Informationen in komprimierter Form zu speziellen Themen rund um die Commodore C 64 und C 128. Ausgaben, die eine Diskette enthalten, sind mit einem Diskettensymbol gekennzeichnet

GRAFIK, ANWENDUNGEN, SOUND



SH 0020: Grafik
Grafik-Programmierung / Bewegungen



SH 0023: Grafik, Anwendungen
Außergewöhnliche Anwendungen auf dem C64 zum Abtippen



SH 0027: Grafik
AMICA-Paint: Malprogramm



SH 0031: DFÜ, Musik, Messen-Steuern-Regeln
Alles über DFÜ / BTX von A-Z / Grundlagen / Bauanleitungen



SH 0034: Grafik, Simulation, Lernen
Konstruieren mit dem C64 / Kurvendiskussion / Einstieg in die Digitaltechnik



SH 0045: Grafik
Listings mit Pfiff / Alles über Grafik-Programmierung / Erweiterungen für Amica-Paint



SH 0046: Anwendungen
Das erste Expertensystem für den C 64 / Bessere Noten in Chemie / Komfortable Dateiverwaltung



SH 0053: Das Beste aus 5 Jahren
10 Top-Programme aus allen Bereichen / PC-Simulationen auf dem C 64



SH 0055: Grafik
Amica-Paint: Malen wie ein Profi / Zeichensatz-Editor der Extra-Klasse / DTP- Seiten vom C64 / Tricks& Utilities zur Hires-Grafik

PROGRAMMIERSPRACHEN



SH 0056: Anwendungen
Gewinnauswertung beim Systemlotto/ Energieverbrauch voll im Griff / Höhere Mathematik und C64



SH 0035: Assembler
Abgeschlossene Kurse für Anfänger und Fortgeschrittene



SH 0040: Basic
Basic Schritt für Schritt / Keine Chance für Fehler / Profi-Tools und viele Tips

C 64, C 128, EINSTEIGER



SH 0022: C 128 III
Farbiges Scrolling im 80-Zeichen Modus / 8-Sekunden-Kopierprogramm



SH 0026: Rund um den C64
Der C64 verständlich für Alle mit ausführlichen Kursen



SH 0029: C 128
Starke Software für C 128/ C 128D / Alles über den neuen C 128D im Blechgehäuse



SH 0036: C 128
Power 128: Directory komfortabel organisieren / Haushaltsbuch: Finanzen im Griff / 3D-Landschaften auf dem Computer



SH 0038: Einsteiger
Alles für den leichten Einstieg / Super Malprogramm / Tolles Spiel zum selbermachen / Mehr Spaß am Lernen



SH 0044: C 128
Grafikspeicher auf 64KB erweitern / Leistungstest GEOS 128 2.0 / Tips zum C 128

TIPS, TRICKS & TOOLS

SH 0050: Starthilfe
Alles für den leichten Einstieg / Heiße Rythmen mit dem C 64 / Fantastisches Malprogramm



SH 0051: C 128
Volle Floppy-Power mit "Rubikon" / Aktienverwaltung mit "Börse 128"



SH 0024: Tips, Tricks&Tools
Die besten Peeks und Pokes sowie Utilities mit Pfiff



SH 0033: Tips, Tricks& Tools
Basic-Control-System / Titelgenerator / Digitale Super- Sounds / Betriebssysteme im Vergleich



SH 0043: Tips, Tricks&Tools
Rasterinterrupts - nicht nur für Profis / Checksummer V3 und MSE / Programmierhilfen

DTP, TEXTVERARBEITUNG



SH 0039: DTP, Textverarbeitung
Komplettes DTP-Paket zum Abtippen / Super Textsystem / Hochauflösendes Zeichenprogramm

FLOPPYLAUFWERKE, DATASETTE, DRUCKER



SH 0025: Floppylaufwerke
Wertvolle Tips und Informationen für Einsteiger und Fortgeschrittene



SH 0032: Floppylaufwerke und Drucker
Tips&Tools / RAM-Erweiterung des C64 / Druckerroutinen



SH 0041: Floppy,Datasette
Großer Floppy-Kurs / Datasette mit Schwung / Floppy-Speeder & Autoboot-System



SH 0047: Drucker, Tools
Hardcopies ohne Geheimnisse / Farbige Grafiken auf S/W-Druckern

GEOS, DATEIVERWALTUNG



SH 0028: Geos / Dateiverwaltung
Viele Kurse zu Geos / Tolle Geos-Programme zum Abtippen



SH 0048: Geos
Mehr Speicherplatz auf Geos-Disketten / Schneller Texteditor für Geowrite / Komplettes Demo auf Diskette

SPIELE



SH 0037: Spiele
Adventure, Action, Geschicklichkeit / Profihilfen für Spiele / Überblick und Tips zum Spielekauf



SH 0042: Spiele
Profispiele selbst gemacht / Adventure, Action, Strategie



SH 0049: Spiele
Action, Adventure, Strategie / Sprites selbst erstellen / Virenkiller gegen verseuchte Disketten



SH 0052: Abenteuerspiele
Selbstprogrammieren: Von der Idee zum fertigen Spiel / So knacken Sie Adventures



SH 0030: Spiele für C 64 und C 128
Tolle Spiele zum Abtippen für C 64/C 128 / Spieleprogrammierung



SH 0054: Spiele
Action für 6 Personen mit Ultimate Tron / Die 3 Siegerprogramme des Spielewettbewerbs

den: LOAD "THE SWORD",8
arten: Nach dem Laden RUN eingeben
euerung: Tastatur
nötigte Blocks: 89
ogrammautor: A. Sommer/S. Adomat

NEU« – ist das Gegenstück zu »NORMAL« und schaltet den veränderten Zeichensatz.
HILFE« – ergibt einen mehr oder minder hilfreichen Text sollte nur eingegeben werden, wenn man kurz vor dem zweifeln ist.
ANLEITUNG«, »SPIELANLEITUNG« – gibt einige nützli- Tips zum Spiel.
SAVE«, »STORE«, »SPEICHERN« – speichert drei unter- iedliche Spielstände, um in verschiedenen Stadien neu innen zu können.
LOAD«, »RESTORE«, »LADE« - Diese Befehle laden einen n Spielstand. Dabei lädt »LOAD« den Spielstand von SAVE«, »RESTORE« den von »STORE« und »LADE« den on »SPEICHERN«.

Im Wortschatz sind folgende Verben vorhanden: nimm, lege, gehe, betrete, verlasse, toete, rudere, leg, verliere, lese, lies, heirate, geh, besteige, untersuche.

Sollten Sie einmal die Antwort »kein nomen gefunden« erhalten, bedeutet dies: Der Parser versteht Ihre Eingabe nicht. Verzweifeln Sie nicht – irgendwo, irgendwie findet sich eine Lösung, auch wenn Sie sich fürchterlich verlaufen haben. (gr)



von A. Sommer / S. Adomat

Der alte, heilige Mann blickte lange und wohlwollend auf seinen Schüler und sprach:

»Mein geliebter Schüler! Du hast nun lange, entbehrungsreiche Jahre der Lehrzeit hinter dir. Alle Zauberkünste, die ich kenne habe ich dir beigebracht. Nun stehst du vor der

dau- … dir … die … sse, … . Er … eine … t zu … r zu … rch- … ber- … Gei- … sen? … n. … ach … be- … zur … hen. … rtet … Auf

Normaler Zeichensatz?
erhalten Sie mit <j> das Commodore-Schriftbild. Bei Eingabe von <n> lösen Sie das Adventure mit geänderten Zeichen.

Sie starten vor dem Turm und - ein Tip - sollten sich schnellstmöglich nochmals mit der gestellten Aufgabe vertraut machen.

Die Eingaben geschehen grundsätzlich in Kleinbuchstaben, der Parser nimmt keine geshifteten Zeichen an. Richtungen lassen sich durch den ersten Buchstaben abkürzen:
»n« für Norden, »s« für Süden, »o« für Osten usw.

Folgende Befehle sind vorgesehen:

»INVENTORY« - zeigt Ihnen die mitgetragenen Gegenstände.

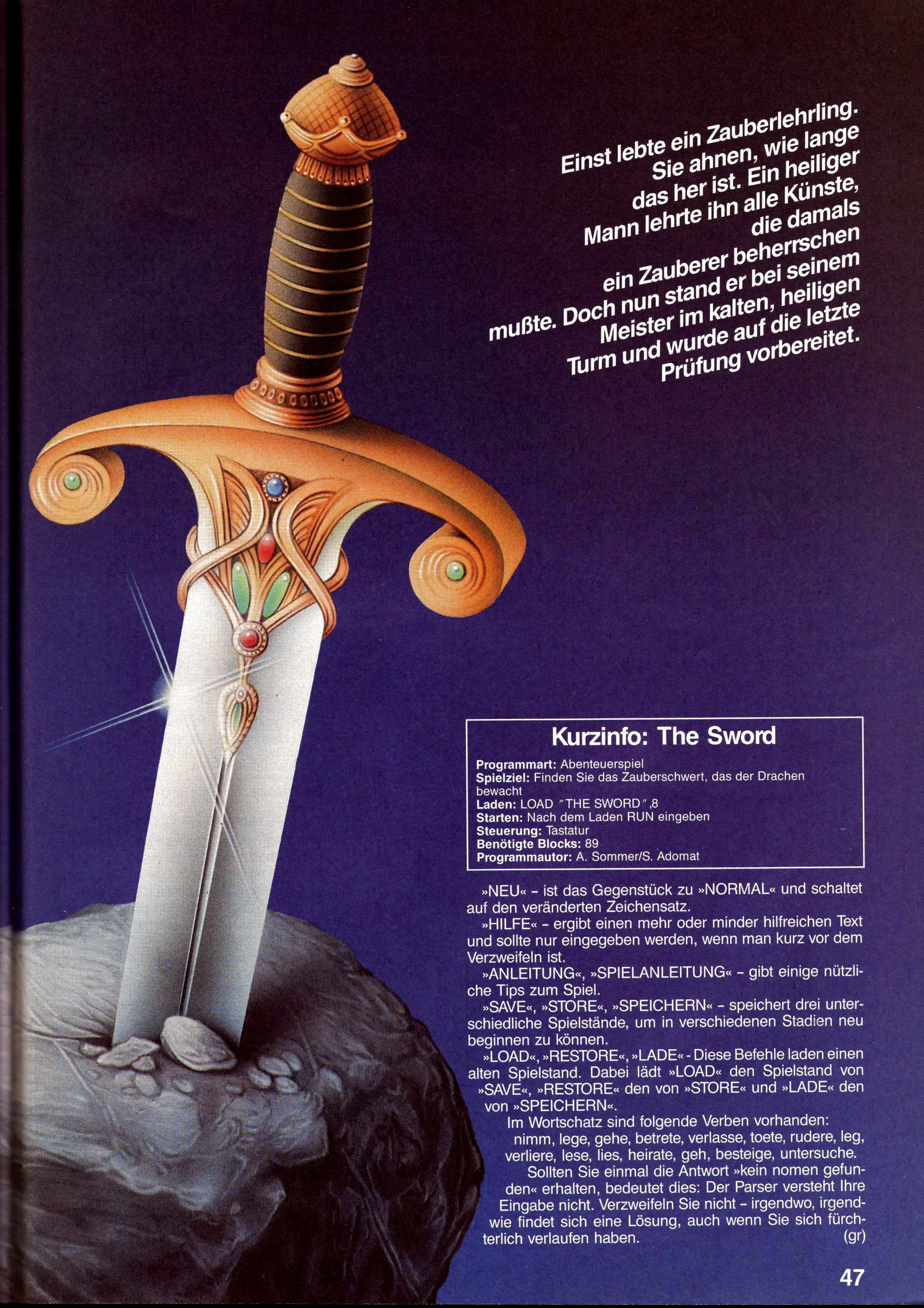
»ENDE« - beendet das Spiel mit Sicherheitsabfrage. Dabei haben Sie die Möglichkeit neu zu starten oder aufzuhören.

»SIEH«, »LOOK« - ergibt die Beschreibung des momentanen Scenarios.

»SPIELSTAND«, »SCORE« - informiert über die Anzahl der eingegebenen Befehle.

»FARBE« - Damit läßt sich die Schrift- und Bildschirmfarbe Ihren Wünschen gemäß einstellen. Sie werden nach Bildschirmfarbe, Schriftfarbe der Eingabe, Schriftfarbe der Ausgabe und Schriftfarbe der Kopfzeile gefragt. Mit <F1> ändern Sie diese jeweils nach Belieben und schließen die Eingabe mit <RETURN> ab.

»NORMAL« - schaltet von dem veränderten auf den Commodore-Zeichensatz zurück.



Einst lebte ein Zauberlehrling. Sie ahnen, wie lange das her ist. Ein heiliger Mann lehrte ihn alle Künste, die damals ein Zauberer beherrschen mußte. Doch nun stand er bei seinem Meister im kalten, heiligen Turm und wurde auf die letzte Prüfung vorbereitet.

Kurzinfo: The Sword

Programmart: Abenteuerspiel
Spielziel: Finden Sie das Zauberschwert, das der Drachen bewacht
Laden: LOAD "THE SWORD",8
Starten: Nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Tastatur
Benötigte Blocks: 89
Programmautor: A. Sommer/S. Adomat

»NEU« – ist das Gegenstück zu »NORMAL« und schaltet auf den veränderten Zeichensatz.

»HILFE« – ergibt einen mehr oder minder hilfreichen Text und sollte nur eingegeben werden, wenn man kurz vor dem Verzweifeln ist.

»ANLEITUNG«, »SPIELANLEITUNG« – gibt einige nützliche Tips zum Spiel.

»SAVE«, »STORE«, »SPEICHERN« – speichert drei unterschiedliche Spielstände, um in verschiedenen Stadien neu beginnen zu können.

»LOAD«, »RESTORE«, »LADE« - Diese Befehle laden einen alten Spielstand. Dabei lädt »LOAD« den Spielstand von »SAVE«, »RESTORE« den von »STORE« und »LADE« den von »SPEICHERN«.

Im Wortschatz sind folgende Verben vorhanden:

nimm, lege, gehe, betrete, verlasse, toete, rudere, leg, verliere, lese, lies, heirate, geh, besteige, untersuche.

Sollten Sie einmal die Antwort »kein nomen gefunden« erhalten, bedeutet dies: Der Parser versteht Ihre Eingabe nicht. Verzweifeln Sie nicht – irgendwo, irgendwie findet sich eine Lösung, auch wenn Sie sich fürchterlich verlaufen haben. (gr)

Nie war es so wertvoll wie heute

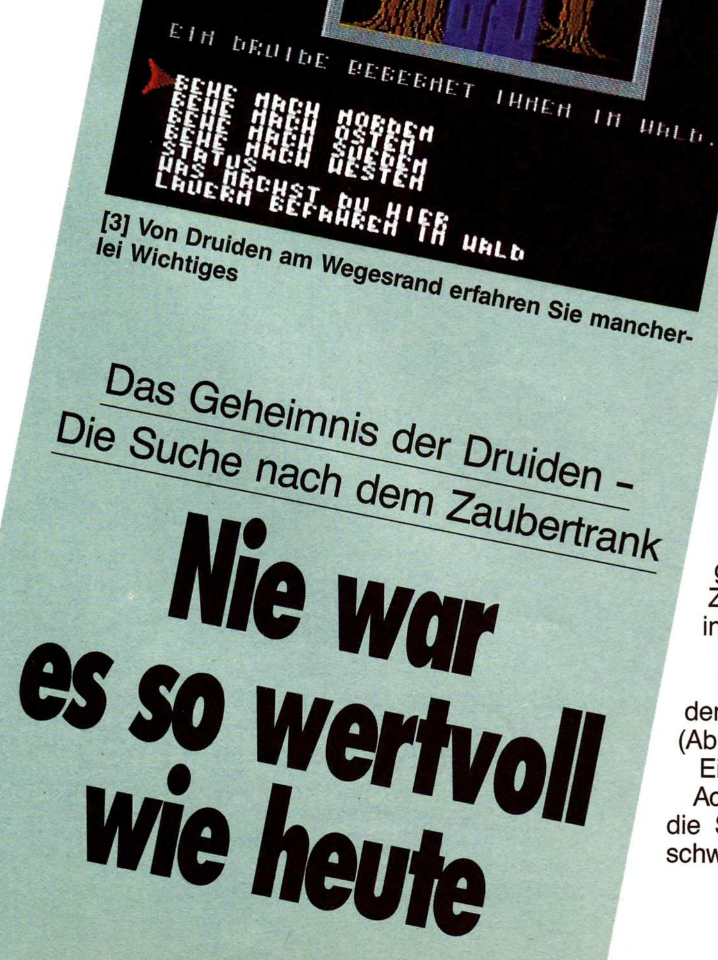
Das Geheimnis der Druiden – Die Suche nach dem Zaubertrank

Einst lebte ein weiser Druide. Doch – wie das auch bei Kräuterfexen so ist, er wurde immer älter und das grämte ihn. Die einzige Hilfe bot ihm der »Trank der ewigen Jugend« – aber ihm fehlte »das Salz in der Suppe«.



[1] Vom Titelbild aus läßt sich eine Kurzinformation aufrufen. Bestätigt wird durch <F1>.

[2] Irgendwo im Wald steht der Kessel für die Zutaten zum Trank der ewigen Jugend



[3] Von Druiden am Wegesrand erfahren Sie mancherlei Wichtiges

von Wolfgang Ring

Leise, untermalende Musik erfüllt den Raum. Eine unhaltsame Lektüre verkürzt Ihren wohlverdienten Feierabend. Da – alles um Sie wird dunkel, versinkt im Nebel ...

Langsam heben sich die Schwaden. Die Umgebung wird deutlicher – doch wo sind Sie? Eine unbekannte, düstere Umgebung läßt in Ihnen ein Gefühl der Beklemmung großwerden.

Vorsichtig blicken Sie sich um und sehen eine geheimnisvolle Gestalt in einem blauen Kapuzenmantel. Vor ihr hängt ein großer, runder Kessel, in dem eine blubbernde, milchige Flüssigkeit kocht. Unbekannte, seltsame Gerüche erfüllen den Raum. Die fremdartige, blau gekleidete Gestalt wendet sich Ihnen langsam, zögernd zu und spricht mit einer Dunklen, hohlen Stimme zu Ihnen:

> ### Kurzinfo: Geheimnis der Druiden
>
> **Programmart:** Abenteuerspiel
> **Spielziel:** Finden Sie die Zutaten zum "Trank der ewigen Jugend"
> **Laden:** LOAD "GEHEIM.D.DRUIDEN",8
> **Starten:** Nach dem Laden RUN eingeben
> **Steuerung:** Cursor-Tasten + F1
> **Benötigte Blocks:** 464
> **Programmautor:** Wolfgang Ring

»Oh Fremder! Aus einer fernen Zeit habe ich dich zu mir geholt. Du wirst mir helfen, den Trank der ewigen Jugend zu brauen. Gehe hinaus in den Wald und suche die drei Zutaten, die ich benötige. Dann erst bringe ich dich wieder zurück in deine Zeit. Doch hüte dich vor den falschen Druiden, die Dir nach dem Leben trachten.«

Wie in Trance machen Sie sich auf den Weg.

Geladen wird dieses Adventure mit:

```
LOAD"GEHEIM.D.DRUIDEN",8
```

Und anschließend mit *RUN* gestartet. Einige Maschinenfiles werden nachgeladen. Danach befinden Sie sich im Titelbild (Abb. 1) mit den Auswahlmöglichkeiten Information und Spielestart. Nach Anwahl von »Los geht's« beginnen Sie die wundersame Suche nach den Zutaten. Aber denken Sie daran, Sie müssen die Zutaten in den Kessel werfen (Abb. 2).

Die Steuerung könnte nicht einfacher sein:

Bewegen Sie (mit den Cursor-Tasten) den roten Pfeil auf den gewünschten Befehl und bestätigen Sie mit <F1> (Abb. 3).

Ein Tip zum Schluß:

Achten Sie auf versteckte Informationen und verjagen sie die Spinne im Höhlenlabyrinth, sonst wird es verdammt schwierig.

(gr)

Report - Sensation hunting

In den Fängen der Drogenmafia

Seit Monaten sucht John Miller, Reporter beim »Morning Star« in New York, nach Fakten für eine spannende Zeitungsstory - ohne Erfolg. Heute klingelt das Telefon. Der Journalist hebt den Hörer ab und ist mitten drin im gefährlichsten Fall seiner Laufbahn...



[1] In der Telefonzelle liegt eine Leiche. Wer hat den Mann erschossen?

von Ulrich Hermans

Die meisten herkömmlichen Adventures spielen in Fantasiewelten fernab jeglicher Zivilsation, gespickt mit Magiern, Gnomen und Monstern. Wirklichkeitsnäher sind da auf jeden Fall »Geschichten, mitten aus dem Leben« gegriffen, wie das Abenteuerspiel »Report«.

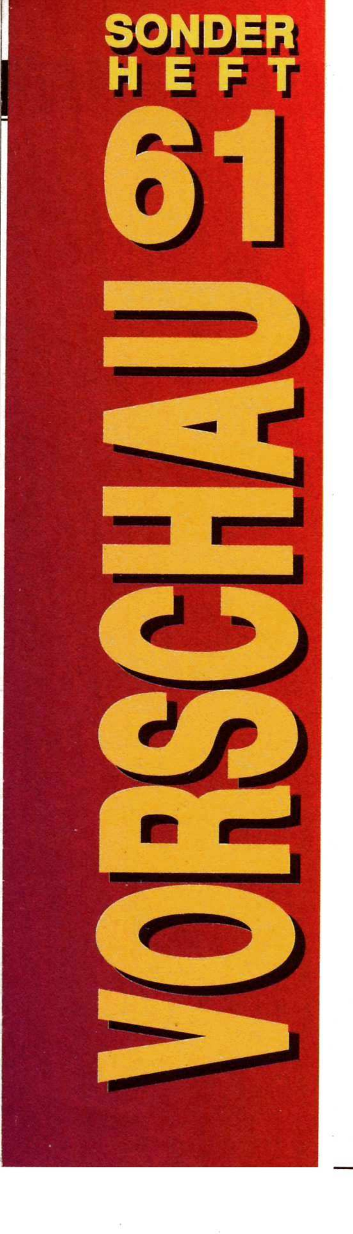
Der Spieler übernimmt die Rolle des Zeitungsreporters John Miller und stürzt sich in ein gefährliches Abenteuer, in dem die Drogen-Mafia des Nahen Ostens ihre Hände im Spiel hat. Die Informationen, die Sie für Ihre Story recherchieren möchten, sind von derartiger Brisanz, daß Sie nicht nur einmal knapp dem Tode entrinnen - Sie wissen also, was es geschlagen hat.

Wenn Sie sich trotz unserer Warnungen voll ins Abenteuer stürzen wollen, laden Sie das Programm von der beiliegenden Diskette mit:

```
LOAD "REPORT",8
```

und starten das Spiel mit RUN.

Ein Unbekannter wird in einer Telefonzelle erschossen, bevor er Ihnen eine wichtige Mitteilung machen kann (Abb. 1). Beim Durchsuchen der Leiche entdecken Sie einen Zettel mit einer, wie es zunächst aussieht, belanglosen Adresse. Ihr journalistischer Instinkt sagt Ihnen, daß dies eine heiße Spur sein könnte. Bevor Sie sich jedoch auf den Weg machen, die Adresse aufzusuchen, müssen noch einige Vorbereitungen getroffen werden: Bei der Bank Geld besorgen (wie jeder anständige Reporter sind Sie wie immer »total abgebrannt«), am



Top-Games mit heißer Action, knifflige Geschicklichkeits- und Strategiespiele: Joystick-, aber auch Knobel-Freaks finden im Sonderheft 61 und auf der dazugehörigen Diskette alles, was das »Spielerherz« begehrt.

■ »Arcadia« ist ein wahnsinnig schnelles Action-Game, in dem man sich gegen feindliche Flugkörper auf fremden Planeten wehren muß.

■ »Blobber« bringt Farbe ins Spiel und verlangt äußerstes Fingerspitzengefühl mit dem Joystick.

■ »Skat«, beliebt bei Stammtischbrüdern und Turnier-»Zockern«, ist eine hervorragende Computerversion dieses Kartenspiels.

■ Nützliche Tips und Tricks zur Spieleprogrammierung, Trainer-POKES und Cheat-Modi für kommerzielle Games und Spiele aus den 64'er-Sonderheften 49 und 54 werden



selbstverständlich im neuen Spielesonderheft nicht fehlen.

Das Sonderheft 61 finden Sie ab 21.12.1990 bei Ihrem Zeitschriftenhändler

Ziel Ihrer Reise sind verschiedene Utensilien vonnöten, die Sie vorher kaufen sollten.

Nach vielen Gefahren, die Sie bravourös überstehen, finden Sie die Person unter der geheimnisvollen Adresse. Der Mann ist Mitglied des hiesigen Geheimdienstes. Ohne Umschweife kommt er auf den Kernpunkt dieser Abenteuergeschichte zu sprechen: Er kann Ihnen hochexplosives Beweismaterial darüber liefern, daß ein hohes Regierungsmitglied mit Drogenhändlern gemeinsame Sache macht. Als Gegenleistung müssen Sie sich bereit erklären, allein und ohne Hilfe einen Spezialagenten aus dem Gefängnis zu befreien. Der Verräter in der Regierung hatte nämlich »Lunte gerochen« und den Geheimdienstagenten aus dem Verkehr gezogen.

Hinweise zum Programm

Das Spiel versteht 28 Verben (Tabelle). Mit »VOC.« (Kurzform: V) lassen sich alle Befehlswörter ausgeben.

Ein weiterer Unterschied zu anderen Abenteuerspielen besteht auch in der Art, wie die Blockgrafik der Adventure-Bilder abgelegt ist. Sie wird nicht während des Spiels erzeugt, sondern besteht aus DATA-Zeilen. So wird zwar mehr Speicherplatz verbraucht, die Verarbeitungsgeschwindigkeit ist aber größer.

Da das Spiel nicht allzu schwer zu lösen ist, wurde schon aus Speicherplatzgründen auf eine Routine verzichtet, den aktuellen Spielstand zu speichern und wieder laden zu können. Nachdem das gesamte Spiel inklusive Grafikdaten im Speicher des C 64 steht, hat man nur noch ca. 3 KByte für die Variablenverwaltung (Befehlseingaben, Ausgabe der Text- und Grafikstrings) zur Verfügung. Dies ist die unterste Grenze, die nicht weiter verringert werden darf.

Das Adventure wird nach der Eingabe von RUN entpackt, danach startet es automatisch und läßt sich nicht mehr unterbrechen, zumindest nicht in der Normalkonfiguration des C 64.

Viel Glück, Herr Starreporter. Hoffen wir, daß Sie die größte Story Ihrer Laufbahn unbeschadet an Land ziehen!

(Karsten Tittmann/bl)

Befehlswörter

NEHME	BESTECHE	UEBERWAELTIGE	ZERBRECHE
FAHRE	ESSE	TOETE	ZERSTOERE
VERLIERE	TRINKE	BETRETE	MALE
GEBE	SCHAUE	FUELLE	HILFE
KAUFE	HOERE	ZEIGE	LISTE
TELEFONIERE	SPIELE	LESE	VOC.
UNTERSUCHE	OEFFNE	SPRECHE	INFO

Kurzinfo: Report

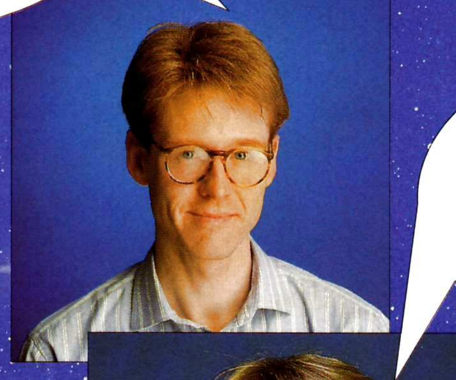
Programmart: Abenteuerspiel
Spielziel: Entwischen Sie dem Netz der Drogenhändler und sammeln Sie Informationen für einen sensationellen Zeitungsartikel
Laden: LOAD "REPORT",8
Starten: Nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Tastatur
Benötigte Blocks: 145
Programmautor: Ulrich Hermans

Die neue POWER PLAY ist da !

Der Nachfolger von Populous ist da: Powermonger startet zum Großangriff auf alle Diskettenschächte.

Powermonger

Electronic Arts´ neues Strategiespiel bietet eine Weltsimulation mit einzigartigem Detailreichtum. Der neueste Streich der Bullfrog-Truppe ist strategisch wesentlich gehaltvoller als der Vorgänger.





Welches Videospielsystem ist das Beste? Wir vergleichen und bewerten die wichtigsten Konsolen.



In unserem ausführlichen Vergleichstest der Videospiele bleibt keine Frage unbeantwortet. Wer bietet die beste Grafik, wo klingen die Bässe am kräftigsten, wofür gibt´s die brillantesten Spiele? Acht Seiten kompetente Kaufberatung werden geboten.

Weihnachten naht: Was für einen Computer kauft sich der ambitionierte Spielefreak?





Computer sind teuer: Um Euch vor einem Fehlgriff zu bewahren, nehmen wir die wichtigsten Computersysteme ausführlich unter die Lupe - ganz unter dem Aspekt des Spielers.





Holt Euch POWER PLAY jetzt bei Eurem Händler !


Geschmack neu entdecken.
CAMEL
TURKISH & AMERICAN
BLEND
CIGARETTES
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)